•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA

CONCURSO: REGALAMOS 30 EMPEROR BATTLE FOR DUNE Y 30 PELÍCULAS DUNE EN DVD

www.gamespot-es.com

Nº 68 • Julio• 2001
695 ptas. / 4,16 euros

La estrategia sigue arrasando:

- Emperor Battle for Dune
- Submarine Titans
- Startopia
- Hostile Waters
- Z Steel Soldiers

MÁS DE 200 JUEGOS PRESENTADOS

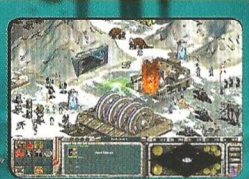
Counter-Strike: Condition Zero

Ahora para un jugador

Max Payne

un nuevo antihéroe

Los nuevos juegos de la Guerra de las Galaxias



- Galaxies
- Los Caballeros de la Vieja República
- Galactic Battleground

américa ibérica

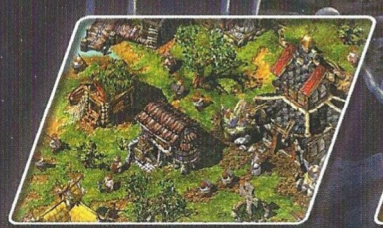
8 424094 401017 00068

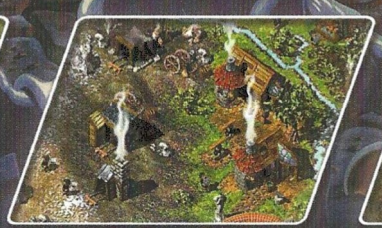
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

THE SETTLERS IV





Increíbles gráficos detallados y nueva función de zoom.

Nueva "Tribu Oscura" (mejor que no te la encuentres,...).

Multitud de nuevos rasgos en las áreas de construcción, estrategia multijugador e Internet.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Blue Byte

PC CD ROM

BLUE BYTE GAME CHANNEL

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

FRIENDWARE
www.friendware.es

© 2001 Blue Byte Software. All rights reserved. Settlers® is a registered trademarks of Blue Byte Software. Blue Bytes Software Inc. is a company of ubi Soft Entertainment S.A.

Director:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
David de la Escalera, Gabriel Pérez-Ayala, Alfredo Biurrun, José Luis Coto, Mariano Tortosa, Mónica Revilla, Javier Sevilla, Mario Gómez, Óscar Charneco, Hugo W. Serrano, Esperanza Navas, Antonio P. García-Berrio
Diseño: Ignacio Docampo / Fernando de Miguel
Producción: Juan Francisco Larramendi

Directora de Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal

Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefe Publicidad Cataluña: José Luis Ceferino
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92
Tf. Cataluña: 93 241 44 67 Fax: 93 241 32 69

Edita
américa ibérica

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA

España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

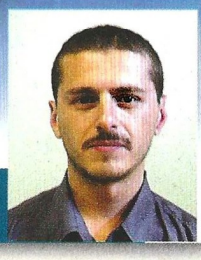
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG
La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. *Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.*

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.



Viva la impopularidad

El mes pasado, desde la apertura de la sección de estrategia, hablaba de quienes elevaron sus voces en el pasado contra los videojuegos, en concreto contra Trópico, pidiendo su prohibición en España. Me refería a Amnistía Internacional y al Partido Popular, que en los meses de diciembre y enero pasados, respectivamente, atacaron desde el desconocimiento más profundo algo que, entre otras cosas, da de comer a mucha gente en éste y otros países.

Pues bien, hace tan sólo unas semanas, las Juventudes Socialistas emitían un comunicado solicitando la retirada de Trópico de las tiendas. Al habla con su secretario de política institucional, Paco Cabañas, me cuenta, entre otras muchas cosas, que todo este alboroto es para proteger al menor, porque nadie quiere que los menores accedan a contenidos no aptos para ellos. Una actitud muy loable, sin duda. Ante este comentario, respondo que para eso "ya hay una etiqueta con una recomendación de edad y es responsabilidad de los padres comprar o dejar de comprar según qué juegos a sus hijos".

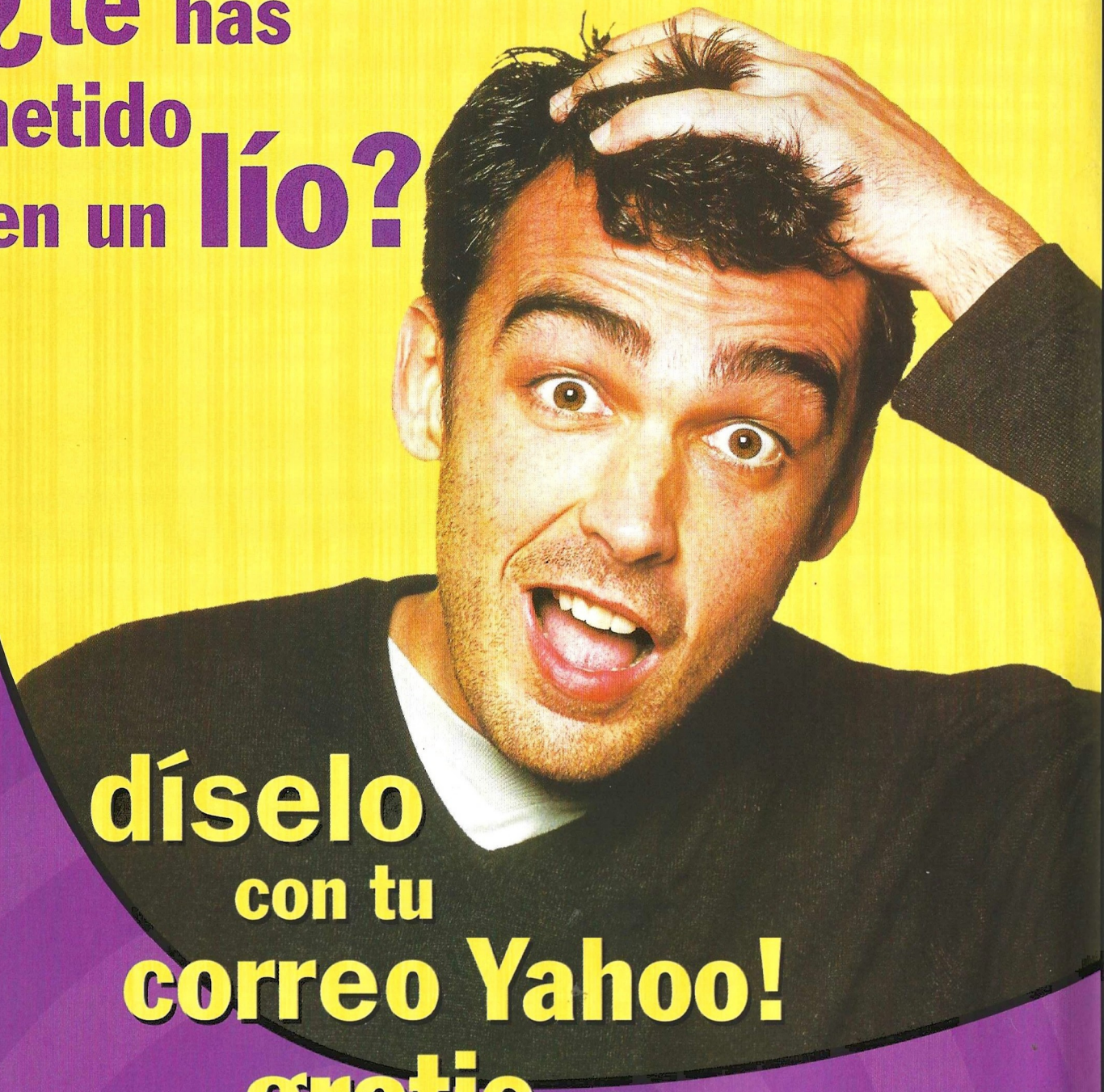
Pero claro, entonces Cabañas responde que los padres compran lo que piden los hijos y que lo de menos son los juegos que se venden en las tiendas, que el verdadero problema es la piratería porque los chavales se pasan los juegos, los copian y, luego, ven lo que no deben. Mi reacción inmediata: "pues luchen ustedes contra la piratería. Erradicándola se acaba con el problema de que los menores accedan a contenidos no aptos para ellos". La respuesta de Cabañas tampoco se hizo esperar: "aunque todos los partidos nos pusiéramos de acuerdo, sería altamente impopular luchar contra la piratería". Vamos, que es más fácil censurar y prohibir de forma gratuita que trabajar.

Impopular. Copiar juegos es ilegal y, por tanto, constitutivo de delito. A todos nos gustaría que los precios fueran tan asequibles como los de Dinamic y FX, pero llegar a eso lleva tiempo y exige, entre otras cosas, ciertas cifras de venta. Cada juego que se piratea, impidiendo la venta de un original, va en detrimento de toda una industria que no está únicamente formada por quienes hacen juegos y los distribuyen. Aquí estamos todos: revistas, editoriales, imprentas, traductores, actores de doblaje, tiendas...

Piensa en la cantidad de gente que de una u otra forma depende de que tú no copies un juego para poder subsistir. Con la compra del original no sólo mantienes a la distribuidora y reconoces el trabajo de los programadores y diseñadores, entre otros, sino que ayudas a que toda una maquinaria que hay alrededor de los juegos siga en funcionamiento. La piratería es un grave problema en España que, quizá, sólo se solucionará el día en que te entre en la cabeza que, si a ti te gusta que te paguen por trabajar, a los demás también. Así de sencillo, así de simple. Y si decirlo es impopular, que me pongan el primero de la lista.

Jose María Martín
Página Web: ***www.computergaming-es.com***
Correo electrónico: ***josemaria.martin@eai.es***

¿te has metido en un lío?



díselo con tu correo Yahoo! gratis

YAHOO! ESPAÑA®

www.yahoo.es

COMPUTER GAMING WORLD

Sumario

secciones ..... pag.

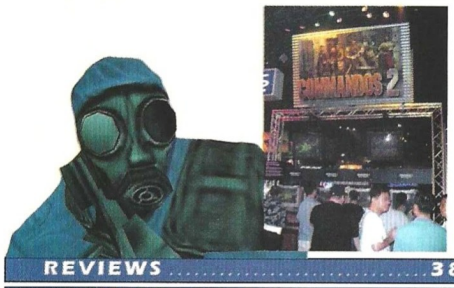
NOTICIAS 6
INTERFAZ 10
HARDWARE 12
TOP SECRET 78
CONCURSO 76
VOTO TOP 50 80
CONTENIDO DEL CD 81
TOP 50 82

Julio 2001

ZONA ALFA 15
Los nuevos juegos de Star Wars / Max Payne

ZONA BETA 20
Persian Wars / Train Simulator / Mechcommander 2 / Merchant Prince 2

REPORTAJES 24



Counter-Strike Condition Zero 24

Savia nueva. Counter-Strike es la expansión más jugada de la Red. Ahora Valve, creadores de Half-Life, quieren convertir el desafío en una apasionante cruzada para un jugador. Lucha contra los terroristas y conviértete en veterano de los nuevos escenarios multijugador.

E3 2001 30

Mucho juego, poca novedad. La reciente edición del escaparate por excelencia de los videojuegos, E3, en Los Ángeles, ha demostrado que el PC tiene una salud férrea en cuanto a títulos en producción, aunque no había tantas novedades como esperábamos: demasiados juegos repitieron su visita a la feria.

REVIEWS 38

AVENTURA /ROL 39

Jekyll & Hyde 40
Arabian Nights 42
Road to India 44
Legends of Might & Magic 45
Lego Island 2 46

ESTRATEGIA 47

Emperor: Battle for Dune 48

Época de cosecha. Quizá no sea uno de los títulos más esperados, pero sí uno de los más apetecibles del momento y, además, de la serie completa de Dune. Estrategia en tiempo real y 3D para agotar tus neuronas a lo largo de, nada más y nada menos, que cuatro CD-ROM.

Startopia 52
Submarine Titans 55
Z: Steel Soldiers 58
Hostile Waters 60

ACCION 63

Catechumen 64
I-War 2: The Edge of Chaos 66
Stunt GP 68

DEPORTES 69

Roland Garros 2001 70
Championship Surfer 72

SIMULACION 73

Open Kart 74
747-400 Professional 75

Noticias

Torrente llega al PC

El personaje más impresentable del cine español, que va camino de convertir su película en la más taquillera de todos los tiempos en nuestro país (además de ser ya la más taquillera del cine español), no contento con eso, ya está listo para abordar nuevas misiones en PC, que combinan elementos de la película original, con algunos de la segunda y otros completamente nuevos. La presentación oficial del título se realizó el 21 de junio a las 5 de la tarde en El Corte Inglés de la Castellana, con la presencia del mismísimo Santiago Segura para delicia de todos sus fans.

Microsoft incorporará el código ADESE a sus productos

Microsoft Ibérica y la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) han anunciado que la primera incorporará el código de etiquetado por edades en sus productos para PC a partir de este verano.

Asimismo, cuando su consola de nueva generación Xbox llegue el año que viene al mercado español, todos los títulos destinados a la misma se acogerán a este sistema de clasificación por edades.

Blue Shift, el nuevo episodio de Half-Life, ya disponible

Antes de que se decidiera su cancelación, estaba previsto que la versión de Dreamcast de Half-Life contara con una misión exclusiva llamada Blue Shift, obra de Gearbox Software, creadores de Opposing Force. En esta misión, el jugador tendría ocasión de revivir parte de los hechos sucedidos en el Half-Life original, aunque desde una nueva perspectiva: la de Barney, guardia de seguridad de Black Mesa y aliado de Gordon Freeman.

Además de la cancelación de dicha versión de consola, Vivendi Universal ha decidido que los usuarios de PC no se queden con las ganas de vivir esa experiencia, por lo que ha anunciado su publicación, junto con el Pack Half-Life HD, que actualiza el aspecto gráfico de las armas y personajes de todos los juegos de la serie Half-Life, con texturas en alta resolución y modelos más detallados, y Opposing Force, por sólo 2.995 pts.

Zeus ya tiene expansión

Impressions Games, el estudio que creó Zeus: Señor del Olimpo, ha anunciado que ya ha concluido el trabajo de desarrollo de la expansión oficial, que se llama Poseidón. En ella, tendremos ocasión de conocer nuevas zonas del mundo antiguo. Concretamente, tendremos que dirigir el mítico reino de la Atlántida, cuya principal divinidad es Poseidón, señor de los mares y hermano de Zeus. Tampoco nos faltarán oportunidades para ampliar nuestro reino, estableciendo colonias en África, América, Asia y Europa.

A lo largo de los 25 episodios que componen la expansión, podremos entrar en contacto con otras civilizaciones antiguas, nuevos dioses, héroes y monstruos como la quimera, la arpía o la esfinge, así como crear nuevas industrias, como la ganadería o excavar en busca de minerales exóticos. Y por si eso no fuera suficiente, también incluirá un completo editor de escenarios con el que diseñar nuestras propias misiones.

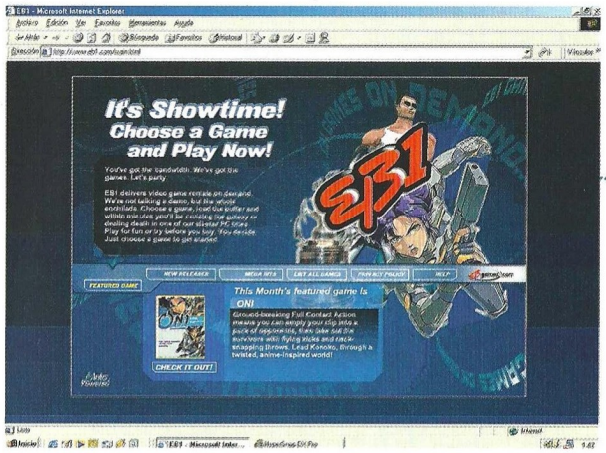
Electronics Boutique lanza un servicio de alquiler de juegos *online*

La compañía ha puesto en marcha una nueva web, llamada EB1, que se dedica al alquiler de software por medio de la técnica de *streaming*. De ese modo, aquellos jugadores que no estén interesados en adquirir un título concreto pero no se quieren quedar sin jugarlo, pueden acceder a este servicio, que utiliza la plataforma InfoMedia de Into Networks.

Así, en lugar de tener que realizar tediosas descargas y ocupar nuestro disco duro con instalaciones, el juego se encuentra directamente instalado en el servidor y el acceso a la información se produce sobre la marcha, por lo que el único requisito imprescindible para poder hacer uso de este servicio es contar con una buena conexión que asegure el suficiente flujo de datos.

Los primeros juegos que se pueden probar por medio de este servicio incluyen títulos populares como *Tropico*, *Oni*, *Hitman*, *Serious Sam*, *Thief II*, *Unreal Tournament* y *Tomb Raider: Chronicles*, y la cuota media asciende a 4'99 dólares por 72 horas.

Aquellos interesados que cuenten con una conexión suficientemente po-



tente como para intentar utilizar este servicio pueden obtener más información en la web oficial: **www.eb1.com**

Alone in the Dark se pasea en autobús

La compañía francesa Infogrames ha puesto en marcha una interesante iniciativa para dar a conocer la nueva entrega de la serie *Alone In The Dark* entre los aficionados españoles. Se trata de un autobús que partió el día 8 de junio de Madrid e inició un recorrido que le llevará quince días por esta ciudad y otros quince por Barcelona, donde se estacionará en lugares muy céntricos con gran afluencia de público, completando su itinerario el día 5 de julio.

Aquellos aficionados que se acerquen a él tendrán ocasión de experimentar de primera mano cómo es *Alone in the Dark: The New Nightmare*, pues en su interior se encontrarán habilitados cuatro ordenadores, cuatro PlayStation y cuatro Game Boy Color con copias de dicho título para las respectivas plataformas.

En cada uno de los puestos habrá siempre una persona autorizada para explicar y resolver cualquier duda o problema que pudiera surgir con respecto al juego. Para respetar el código ético de ADESE, parte del autobús tendrá restringido el acceso a mayores de 18 años.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Noticias

RAMPA DE LANZAMIENTO Y LISTA DE LOS MÁS VENDIDOS

A partir de este mes encontrarás nuestra rampa de lanzamiento y la lista de los más vendidos en la misma página que el TOP CGW, que en este número es la 82.

Tropico despierta las iras de las Juventudes Socialistas

Como no hemos tenido suficiente con Amnistía Internacional y el Grupo Parlamentario Popular en el Senado, ahora le toca a las Juventudes Socialistas de España, organización vinculada al PSOE, encontrar ofensivo y censurable el contenido de un juego.

En esta ocasión, ese material supuestamente digno de censura es el contenido del nuevo juego de simulación económica Tropico, que Proein distribuye desde hace unas semanas en nuestro país. La nota publicada por las JSE en su web dice así:

"El juego -Trópico-, como en el propio argumentario del mismo se explica, -facilita la posibilidad de convertirse en un gobernador de régimen dictatorial de una pequeña isla caribeña-. Además, sin poner límites a la crueldad te permite elegir qué tipo de dictador quieres ser, e imita, incluso, los parecidos físicos con los actuales líderes dictatoriales mundiales.

Desde JSE se unen, por tanto, a aquellas organizaciones como Amnistía Internacional que denuncian constantemente el contenido de algunos videojuegos que convierten en cotidiana la práctica de la tortura -virtual- para los niños y menores de edad que pueden acceder, sin ningún tipo de control, a videojuegos como -Tropico- que defienden y convierten el fascismo en un tipo de divertimento.

Las JSE exigen al Gobierno español que intervenga definitivamente en la firma de un Código Etico de obligado cumplimiento entre fabricantes, editores y distribuidores de software y juguetes, asociaciones de consumidores, y madres y padres, en el que se asuma el compromiso de adecuar la comercialización de este tipo de productos a la sensibilidad de la sociedad española, con el objetivo de informar y proteger a los consumidores jóvenes. Además de fomentar los valores de la solidaridad y el respeto a los derechos humanos en la fabricación, distribución y venta de videojuegos."

Paco Cabañas, secretario para política institucional de las JSE, al ser preguntado por esta cuestión, reconoció que esta nota se basa fundamentalmente en la información obtenida en otras publicaciones de carácter generalista (un artículo aparecido en Ciberpaís), así como en la campaña publicitaria de Trópico, y no en su conocimiento directo sobre el mismo.

Su intención final es promover la creación de una legislación adecuada que proteja al menor de los contenidos de ciertos juguetes (considerando, por tanto, los videojuegos como juguetes). Al parecer, el código ético para la autorregulación del sector que promovió la Asociación de Distribuidores y Editores de Software Españoles (ADESE) y que entró en vigor a finales del pasado año no es suficiente para las JSE.

Naturalmente, las reacciones de los jugadores no se hicieron hecho esperar, y en los foros de la página web de las Juventudes Socialistas se podían leer mensajes relacionados con el tema. Pero, lo que es todavía más interesante, también podían encontrarse opiniones contra esta iniciativa de sus propios militantes, algunos de los cuales reconocen ser ellos mismos aficionados a los videojuegos, mientras que otros, simplemente, se muestran en contra de la censura en general, ya sea en los juegos como en cualquier otro medio. Por desgracia, las JSE parecen obcecadas en seguir adelante con su campaña por la retirada de Tropico y, de hecho, han pedido la colaboración ciudadana para realizar un envío masivo de cartas tanto a Proein, como distribuidor de Trópico en España, como al Ministerio de Sanidad y Consumo con el fin de que se retire el juego del mercado.

Cualquiera que tenga algo interesante que aportar sobre este tema, puede acudir a los foros de la página web de las Juventudes Socialistas de España, en la dirección **www.jse.org** y dejar su opinión. Desde aquí os animamos a que, si de verdad tenéis algo que decir que vaya más allá de las simples descalificaciones, demostréis a las JSE que los jugadores de PC somos más que simples niñatos impresionables que vayan a convertirse en dictadores, asesinos o enajenados en potencia por el simple y mero hecho de dedicar tiempo a nuestra afición. Esperamos vuestras cartas al respecto.

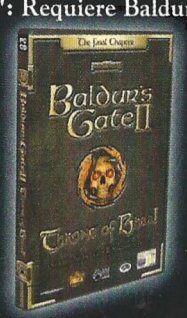
FORGOTTEN REALMS

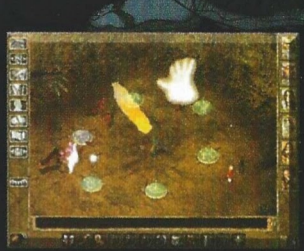
Baldur's Gate II

Throne of Bhaal

La expansión

"Versión íntegra en castellano": Requiere Baldur´s Gate II original y en español.





PC CD ROM

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT

BLACK ISLE STUDIOS

Advanced Dungeons & Dragons®

BIOWARE CORP

Distribuido por:

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL: desarrollado y ©2001 BioWare Corp. Todos los derechos reservados. Baldur's Gate, Throne of Bhaal, Shadows of Amn, Forgotten Realms, el logotipo de Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, el logotipo de AD&D, y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., compañía subsidiaria de Hasbro, Inc., y son utilizadas por Interplay bajo licencia. Todos los derechos reservados. Bioware, el Bioware Infinity Engine y el logotipo de Bioware son marcas registradas de Bioware Corp. Todos los derechos reservados. Black Isle Studios y el logotipo de Black Isle Studios son marcas registradas de Interplay Entertainment Corp. Todos los derechos reservados. Licenciado en exclusiva y distribuido por Interplay Entertainment Corp. Todas las demás marcas registradas y copyrights son propiedad de sus respectivos titulares.

Interfaz

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

**Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid**

E-mail: cgw@zdnet-es.com

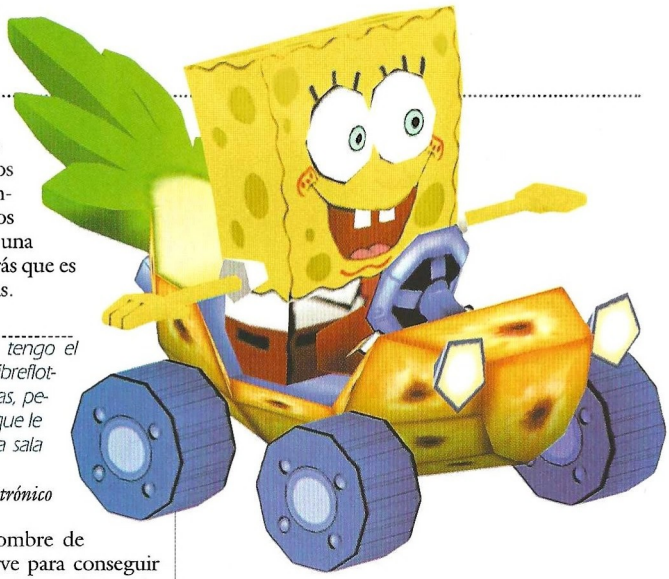
¿No se están pasando un poquito con todo ese rollo de la calificación por edades? Es que me toca un poco las pelotas que unos señores se crean con suficiente autoridad moral para decidir lo que puedo y no puedo jugar con catorce años. Claro, que en realidad son mis viejos los que me prohíben jugar a lo que me dé la gana, pero es que no entiendo porque esos señores tienen que darles ideas. Ahora que lo pienso, en realidad mis viejos no se enteran de a qué estoy jugando cuando me encierro en mi cuarto con el PC (ingenuos, creen que estudio, ¡jhar, har har!), pero no me molaría nada que un día llegase a la tienda y el dependiente me dijese que no tengo edad para comprar un juego. Claro que, por otro lado, yo sólo me compro juegos piratas, ¡jhar, har har!

Slasher, correo electrónico

¿Un nueve con dos a Serious Sam? ¿Estáis tontos o qué? Porque vaya, el género estaba alcanzando nuevas cimas desde que Half Life y Deus Ex demostraran lo que se puede hacer con él, para que ahora nos vengan con un "revival" del Doom. Es como si ahora sacasen una aventura gráfica de esas de escribir, de las que se hacían antes, tipo El Hobbit, y vosotros echaseis las campanas al vuelo porque, y cito textualmente, "cumple sus objetivos a la perfección". No, no y no. Para pegar tiros como descerebrados ya está el Quake 3 y la caterva de trogloditas que lo juegan como si fuese lo último que les queda por hacer en la vida. Claro, no me extraña que luego el No One Lives Forever pase desapercibido, si vosotros os dedicáis a cubrir de alabanzas a cosas como Serious Sam.

Alberto, (Madrid)

Deus Ex, Half Life y No One Lives Forever nos parecen estupendos juegos, y en su día fueron analizados y puntuados como se merecían. Ahora bien, eso no quiere decir que un juego de tiros en primera persona tenga que incluir obligatoriamente elementos de sigilo, narración o rol. Dale una oportunidad a Serious Sam, y verás que es más divertido de lo que te figuras.



Estoy atrapado en Woodruff, tengo el proznog, los poderes maestros, el vibreflotzer, el trasportozon y todas las sílabas, pero no consigo el ojo de cristal, aunque le gane al hombre de los cocos en la sala virtual. ¡Ayudadme!

Edgar, correo electrónico

No te obsesiones con el hombre de los cocos, ganarle sólo sirve para conseguir struls. El ojo con el que hace su jueguecito no lo necesitas.

En estas fechas me han regalado el simulador deportivo LINKS 2001. Al acceder a su web oficial http://www.microsoft.com/games/links2001/ podemos encontrar un update y un convertidor de campos antiguos. Ya poseo otras dos versiones anteriores de Links (Links 386 Pro y Links LS '97) que acompañan campos adicionales. Poseía otros campos y un MALDITO VIRUS se los comió. ¿Donde podría conseguir estos campos? ¿Se pueden descargar de la red gratuitamente? Estoy cansado de buscarlos pero no lo consigo.

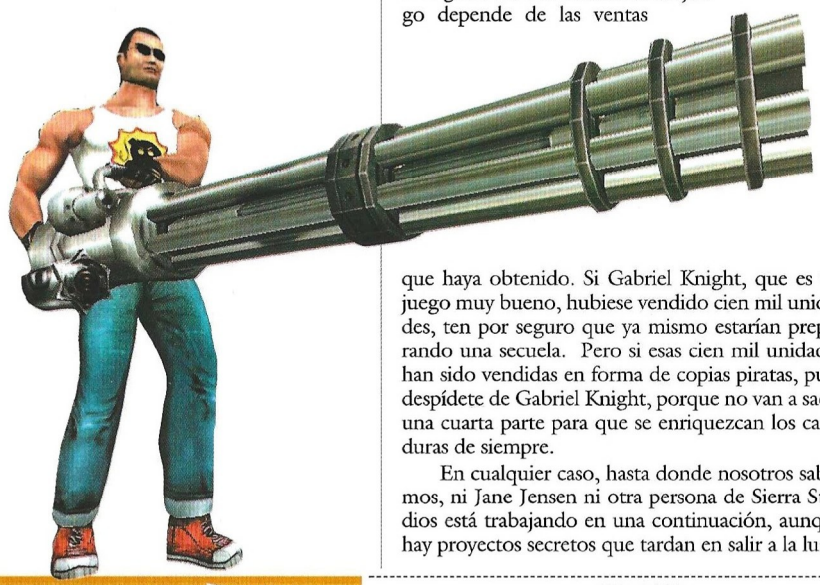
Enrique Quevedo, (Asturias)

Nos hemos perdido. ¿No bastaría con reinstalar los juegos antiguos con los campos perdidos y pasarlos nuevamente al Links 2001?

Buenas, un saludo a todo el mundo, mando este e-mail porque he terminado el juego "GABRIEL KNIGHT 3" y me gustaría saber si se está o irán a preparar un nuevo Gabriel Knight. Yo espero que sí, pues es un juego muy bueno y con mucho gancho. Muchas gracias

Jorge Rubio, correo electrónico

En este mundillo de los videojuegos, el que hagan o no una secuela de un juego depende de las ventas



que haya obtenido. Si Gabriel Knight, que es un juego muy bueno, hubiese vendido cien mil unidades, ten por seguro que ya mismo estarían preparando una secuela. Pero si esas cien mil unidades han sido vendidas en forma de copias piratas, pues despídete de Gabriel Knight, porque no van a sacar una cuarta parte para que se enriquezcan los caraduras de siempre.

En cualquier caso, hasta donde nosotros sabemos, ni Jane Jensen ni otra persona de Sierra Studios está trabajando en una continuación, aunque hay proyectos secretos que tardan en salir a la luz.

En una publicación anterior (exactamente en el número 51) anunciasteis la salida al mercado del "Simon de Sorcerer 3D". Desde ese mes lo estoy buscando en las tiendas y no logro dar con él, ¿me podéis decir con exactitud si ha salido o cuando saldrá? Y otra cosa, ¿sabéis si el Metal Gear Solid 2 estará disponible para ordenador?

Jorge y José Luis Socuéllamos, (Ciudad Real)

Simón the Sorcerer 3D debería estar ya a la venta. Probablemente se trate de un problema de mala distribución o algo así. Puedes ponerte en contacto con su distribuidor, Proein, para consultarles dónde puedes encontrarlo. El teléfono es 913 846 880.

En cuanto a Metal Gear Solid 2 para PC, sólo podemos realizar conjeturas. La primera parte no se adaptó a ordenador hasta que no se anunció la segunda, así que probablemente pasará lo mismo en este caso: cuando se anuncie que están trabajando en la tercera parte, tal vez haya una adaptación para PC de la segunda aventura de Snake. Recomendamos no contener la respiración hasta entonces.

Llevo desde Diciembre del 95 comprando vuestra revista y cada mes que pasa me gusta mucho más. Por ello, le doy todo mi apoyo y le deseo máxima suerte al nuevo director Jose María Martín. No podía haber empezado mejor cambiando el diseño de la revista (que ya quedaba un poco repititivo). También me ha sorprendido el nuevo enfoque que se le da a cada una de las calificaciones del los juegos, poniendo diferentes notas en uno mismo. No se podía empezar con mejor pie...

Este mensaje no responde a ninguna duda, sino a la satisfacción de poder escribiros. Sólo deciros que no he participado en ninguno de los concursos que habéis propuesto a lo largo de estos cinco y pico años, por la mera razón de no recortar las hojas del interior y guardarlas como colección y guía de los mejores juegos de ordenador. Sin más, un saludo.

Alex, (JaLiScO), correo electrónico

PD: Si queréis echarle un vistazo a mi página web, es www.galeon.com/clandcs (es un clan de Counter-Strike)

Ah, canalla, nos alabas para que te saquemos tu página web en la revista, ¿verdad? ¡Pues no vamos a picar!

Estimados amigos, soy lector de CGW y tengo problemas con el juego Black & White, en concreto en lo referente al crecimiento de la criatura, ya que ésta no ha crecido casi nada comparado con cómo crecen bajo el control del PC y de compañeros míos. Me gustaría saber qué es lo que hay que hacer o con qué alimentarla para que llegue a ser un verdadero Titán. Gracias.

Xavier Giménez Segovia, Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

No hay un método seguro, porque las criaturas, al igual que las personas, pueden ser más altas o más bajas según la genética. Se dice que si la criatura duerme mucho en el patio el templo o si se pasa mucho rato sentada sin hacer nada, crece más deprisa. Otro método más seguro es centrar la cámara en la criatura (pulsando C), apagar el monitor y dejar el juego funcionando un par de noches sin interrupción. Esto sólo se puede hacer en la primera isla del juego, donde el tiempo es ilimitado.

¿No habéis notado que los protagonistas de los Final Fantasy son siempre chicos? Es decir, si Rinoa hubiese sido la SeeD y Squall el brujo, o Garnet la ladrona y Yitán el príncipe... En Final Fantasy X parece que la historia se repite, porque el protagonista principal vuelve a ser el chico. Y no me vengáis con que ya hay chicas protagonistas, porque las hay, pero no como protagonista principal. Siempre lo mismo, "chico salva a chica", podrían cambiar, ¿no?

Ojo, que no digo que los Final Fantasy sean malos, porque son mis juegos favoritos, todos, el FFVII, VIII y IX.

Otra cosa, ya podrían sacar el FFIX para PC, porque se me ha roto la Play y hay otros chicos que se quedarán sin jugar a un juego tan bonito por no tener Play.

Cambiando de tema, ¿porqué gastáis espacio con lo del CD de Gran Hermano? Ya nos llena tanto bodrio en la televisión como para que nos llegue también a las revistas de videojuegos. Supongo que España es un país muy cotilla y la gente encuentra en programas así un cierto morbo estúpido, pero no entiendo como se puede tomar como modelos para la vida cotidiana a doce personajillos que se meten dentro de una casa y ganan un montón de pasta por no hacer nada. Perdonadme por desvariar tanto, pero tenía que decirlo.

Israel, alias Leongris, Madrid

Lo del CD del Gran Hermano era una mera anécdota. Ya ves que tan solo le hemos dedicado un hueco en la sección de noticias, a modo de curiosidad, pero lo cierto es que ahí está y habrá quien lo compre.Lo peor de este programa es que el tiempo que se pierde en verlo se podría invertir en actividades mucho más provechosas, como subir a tus personajes de Diablo 2 hasta nivel 30, o buscar todas las cartas ocultas de Final Fantasy VIII. Pero bueno, cada cual es libre de invertir su tiempo libre en lo que le parezca.

Ganadores de los concursos

LOS GANADORES DE LOS QUINCE JUEGOS DESPERADOS, CORRESPONDIENTES AL CONCURSO DESPERADOS PUBLICADO EN EL Nº66 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ENRIQUE RAMÍREZ PÉREZ.....ANDOAIN (GUIPUZCOA)
EMILIO SOTO MAÑAS.....ESPLUGUES DE LLOBREGAT
JOSÉ LUIS ARES GÓMEZ.....REINOSA (CANTABRIA)
MARTA JIMÉNEZ GÓMEZ.....CANOVES (BARCELONA)
ANTONIO BARREIRO VALDIVIA.....CEUTA
IVÁN LORENZO FERNÁNDEZ.....VIGO (PONTEVEDRA)
ILDEFONSO GONZÁLEZ SARMIENTO.....LAS PALMAS
ALBERTO FERNÁNDEZ MARTÍNEZ..HORMILLA (LA RIOJA)
RAÚL MARTÍN JAÉN.....ALBA DE TORMES (SALAMANCA)
JUAN MANUEL VIZCAÍNO ANAQUE.....ALBACETE
ALBERT BELLERA VILA.....TERRASSA (BARCELONA)
CARLOS J. QUILEZ KNOWLES.....BENICASIM (CASTELLÓN)

JUAN DE LA PARRA LUENA.....SANTANDER (CANTABRIA)
JOSÉ M. PAJUELO BERMÚDEZ.....PRIEGO DE CÓRDOBA
PEDRO CARLOS GIL CARDABA.....VALLADOLID

LOS GANADORES DE LOS 3 COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 CORRESPONDIENTES AL SORTEO DEL VOTO TOP 50 PUBLICADO EN EL Nº66 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ALBERTO BERGUA GUERRA..S. F. DE HENARES (MADRID)
ADRIÁN ZARZA GARCÍA.....BILBAO (VIZCAYA)
Mª LUISA MORENO RÍOS.....STA. MARÍA DE GUÍA (LAS PALMAS DE GRAN CANARIA)

Hard-ware

Thrustmaster Top Gun AfterBurner Force Feedback

8,0

(Thrustmaster (935 906 960), precio a consultar)

Siéntate en la carlinga, ponte el casco y abróchate el cinturón. Con el nuevo *Thrustmaster Top Gun AfterBunner Force Feedback*, las sensaciones pueden ser auténticas, tanto si pilotas un avión de carga lleno de perritos de goma procedentes de Taiwan como si imitas a Tom Cruise en la película del mismo nombre a bordo de tu F14 Tom Cat. El mando está formado por una palanca de vuelo más un acelerador que puede separarse de la primera, para que la utilices de la forma más cómoda posible.

La construcción es totalmente ergonómica, incluso dispone de recubrimientos de goma que hacen el tacto más agradable. Dispone de ocho botones programables y una un *sic* de ocho direcciones con funciones de punto de vista. Los pulsadores se reparten entre un gatillo, el botón Fox 2, cubierto igual que en un avión de combate real, y seis dedicados a satisfacer todas las necesidades de la acción. Además, para conseguir el efecto propio de la navegación con el avión deseado, está dotado con dos motores que transmitirán toda suerte de sensaciones a tus manos, contribuyendo a un vuelo más realista.

Con el objetivo de facilitar su configuración y adaptación al simulador de vuelo que prefieras, se suministra con el software ThrustMapper 3, con el que podrás determinar la forma de actuar de hasta 60 funciones en el mando.

Por último, para conectarlo al sistema necesitarás un puerto USB, entregándose con los controladores o *drivers* necesarios para emplearlo en ordenadores de tipo PC y Mac.Un dispositivo que, sin duda, te invitará a apagar la luz, centrarte en la pantalla y disfrutar de un vuelo apacible.

Creative Home Cinema System

8,0

(Creative Labs / Grundig, 139.900 ptas./840,81 €)

Con seguridad ya conoces el sistema de sonido de Creative, PlayWorks DTT35000 Digital, que se caracteriza por estar formado por cuatro satélites, un satélite central , un subwoofer y un aplificador/decodificador. Capaz de proporciona una calidad de sonido muy elevada entre cuyas características se encuentra la certificación Dolby Digital 5.1

Este sistema puede emplearse conectado a un ordenador, pero su fin último es formar parte de una configuración Home Cinema, o dicho en castellano, Cine en Casa. Tal es así, que existe la posibilidad de adquirir un conjunto al que se añade un reproductor DVD Grundig SE 1210 Málaga, que aporta funciones avanzadas y que aprovecha al máximo las capacidades del sistema de sonido de Creative, con prestaciones añadidas como la posibilidad de emplear en él discos de Audio CD, CD-R y CD-RW.

Entre ellas te resultará interesante la posibilidad de relacionar ambos utilizando una conexión digital coaxial o por fibra óptica, asegurándose en todo caso la limpieza y pureza de un sonido digital de primer orden.

Conseguir un "todo en uno" como en este caso, además se asegura que no existirán problemas de funcionamiento o relación entre los distintos elementos, por lo que sólo tendrás que preocuparte de sacarlos de la caja y enchufarlos para, en pocos minutos, comenzar a disfrutar de una nueva experiencia frente a tu televisor.

Arabian Nights

Prepárate para el juego... ...que romperá tu Corazón

Aventura y acción

Entornos 3D de alta definición

Magnífica estética oriental

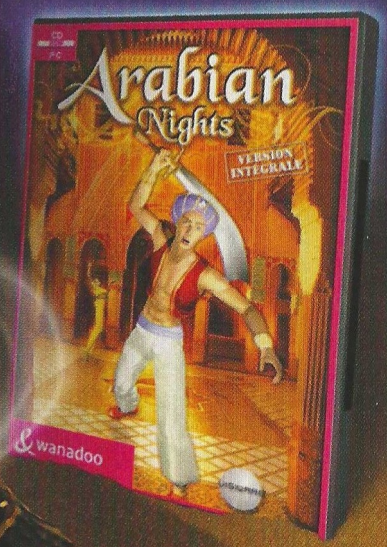
Personaje multidinámico

7 episodios independientes

5 corazones por conquistar

Un juego sólo para los que esperan...

...ALGO MÁS



Dpt Comunicación.

VISIWARE

wanadoo

DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne.
C/ Arboleda, 14.
28031 Madrid.
Tel.: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53

cryo

© 2001 Wanadoo Édition / Visiware. Coproduction: Wanadoo Édition / Visiware. Coédition: Wanadoo Édition / Visiware. Realisation: Silmarils.

imagen límite
DESDE PEQUEÑO TE HA GUSTADO JUGAR
Y GANAR
GAMESPOT España
www.gamespot-es.com
VIDEOGAMES ESPAÑA .COM
www.videogames-es.com
TUS PORTALES DE JUEGOS EN LA RED
américa ibérica
www.eai.es

Zona Alfa

La senilidad tiene cura

Eso parece demostrar el caso de LucasArts. Por razones desconocidas, que pueden interpretarse como senilidad, la decadencia que inevitablemente sucede a la gloria o un desmedido afán por exprimir la gallina de los huevos de oro, y en sólo un par de años, la compañía se las ha arreglado para echar por la borda todo el crédito obtenido gracias a una larga lista de juegos irreprochables. Coincidencia o no, el fenómeno se inició con el estreno del Episodio I y la aceptación del nuevo universo ***Star Wars***.

Los dos últimos años han sido malos para la compañía. No es sólo que juegos como *Super Bombad Racing*, *La Amenaza Fantasma*, *Force Commander* y *Battle For Naboo,* por citar algunos, sostengan esta afirmación. O que Lucas se parezca cada vez más a Acclaim intentado aprovechar licencias de películas. Es que cuando lo mejor que ha sabido hacer la compañía creadora de *X-Wing*, *Jedi Knight* o *Rogue Squadron* son dos juegos de carreras resultones como *Racer* y *Demolition* (éste para PlayStation), se hace necesario un cambio de rumbo.

El cambio de rumbo se ha hecho evidente durante el último E3 y puede resumirse en la vieja filosofía de "si no puedes con el enemigo, únete a él". ¿Un juego de estrategia digno de Star Wars? Ensemble echa una mano a Lucas y le presta un *engine* tan apropiado como el de *Age of Empires: Age of Kings*. Con toda seguridad, ***Galactic Battlegrounds*** no será más que *Age of Empires* con unidades del universo *Star Wars*. Pero eso es lo que todos esperábamos de *Rebellion* y *Force Commander*.

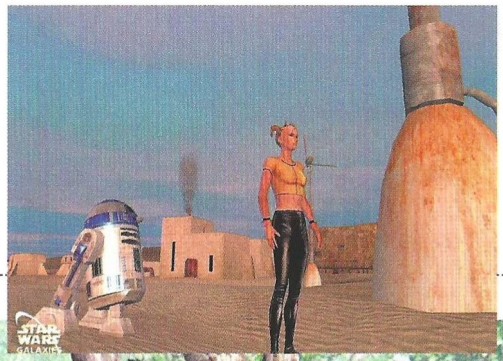
¿Un universo de rol persistente donde olvidar los desmanes del Episodio I? **Verant**. ¿A alguien se le ocurre una opción mejor que los creadores de *Everquest*? Bueno, quizás **Bioware**. Entonces ***Star Wars Galaxies*** será para los primeros y ***Knights of the Old Republic*** para los segundos.

¿Queda algún genero? ¿Acción? *Soldier of Fortune* habría estado mejor de contar con una buena historia y un personaje más carismático que el tipo del bigote. Justo lo que tiene la licencia *Star Wars*. Además, la gente se muere por una secuela de *Jedi Knight*. La maniobra demuestra una enorme sensatez por parte de Lucas y un mejor olfato comercial. Y, por si alguien no lo ha notado, la presencia de la nueva trilogía en todos estos títulos es casi anecdótica.

La diferencia de nivel entre los títulos que LucasArts ha enseñado en Los Ángeles en el último E3 y los del anterior es aplastante. Ahora queda la espera. Una larga espera en la que, ojalá, no se cruce el Episodio II.

Alfredo Biurrun

La invasión de Stars Wars



Este E3 ha visto cómo se producía un hecho especial e inesperado. Una de las franquicias más queridas por los aficionados, mortalmente herida tras una interminable serie de productos infumables basados en el criticado Episodio I, ha experimentado una de las más gloriosas resurrecciones que se hayan visto jamás en esta industria o en cualquier otra. LucasArts se ha puesto a trabajar en serio y, en lugar de reclutar a estudios de segunda fila para el desarrollo de productos mediocres relacionados con la saga, ha decidido aliarse con la crema y nata de los estudios para su nueva línea.

BioWare, compañía a la que cualquier rolero que se precie conocerá por su obra magna, Baldur´s Gate, sin duda la saga más relevante y significativa del panorama D&D de los últimos años, anda muy ocupada en un nuevo juego de rol, *Knights of the Old Republic*.. Verant, los reyes del juego de rol *online*, se encargan, lógicamente, de los juegos de rol *online* que se englobarán dentro de la línea *Galaxies* (sí, el plural está puesto intencionadamente para indicar que habrá más de un título). Ensemble, en la cima del éxito gracias a *Age of Empires*, aporta el motor de este título para la creación de un nuevo juego de estrategia, *Galactic Battlegrounds*. Además, Raven, que logró el año pasado algo impensable, como fue hacer un buen juego de acción en primera persona ambientado en el universo Star Trek, además de conseguir otra de las sorpresas de la temporada con *Soldier of Fortune*, nos traerá la secuela de uno de los juegos más celebrados de la saga, *Jedi Knight*. Y, por si fuera poco, también tendremos una conversión del mejor título que ha lanzado LucasArts hasta el momento en PS2, *Starfighter*.

Esto es sólo en lo referente a PC, pues lo que ha presentado para consola también ha dejado muy buen sabor de boca, en especial su entrada en GameCube, *Rogue Leader*, secuela de Rogue Squadron. Puesto que el primero ya tuvo en su día una conversión para nuestra plataforma, esperamos que el segundo también la acabe teniendo.

Como podéis ver, no sólo son estudios de primera línea, sino que cada uno se ha puesto a trabajar en un producto que se encuadra dentro de su especialidad, con lo que los resultados se auguran, cuando menos, prometedores. Hacía tiempo que no se veía a la prensa especializada tan interesada en algo que presentara LucasArts.

Concretamente, uno de los juegos que ha acaparado más menciones y premios en este E3 ha sido *Galaxies*. Aunque ya os habíamos hablado antes de él cuando hicimos nuestro reportaje sobre juegos de ciencia ficción, no pudimos ofreceros entonces unas imágenes sobre el aspecto visual que exhibiría, tan sólo los primeros datos de que disponíamos. Pues bien, ya se ha hecho la presentación oficial a la prensa, y con un rotundo éxito habría que añadir. El primer planeta del que han mostrado imágenes ha sido Naboo, ya que su gran biodiversidad permite exhibir mejor las cualidades del motor gráfico y creednos cuando os decimos que cualidades precisamente no le faltan.

Podremos ver lo que rodea a nuestro personaje tanto en una perspectiva en primera persona como en tercera y con una línea de horizonte situada a un kilómetro de distancia. Los paisajes que pudieron verse tenían un aspecto muy real, llenos de vida, pero con una sensación de "naturalidad", en el sentido de que el hecho de encontrarnos un

animal pastando tranquilamente en un prado no significa que otros jugadores se lo vayan a encontrar al pasar por ese mismo sitio, sino que dependerá del momento y la situación. A este realismo contribuye el hecho de que la sensación de escala está muy lograda y un humano se siente realmente insignificante junto a un AT-AT.

Nuevos mundos

Curiosamente, aunque todavía falte más de un año para la llegada de *Galaxies*, ya se ha anunciado la primera expansión, que estará disponible seis meses más tarde y recogerá todo lo relativo al viaje espacial, o sea, que supondrá la introducción de las naves y el combate espacial, así como nuevos mundos, especies jugables, personajes y criaturas.

En cuanto al juego de rol 3D de BioWare, ya podemos decir que su título es *Knights of the Old Republic*. Aunque, como ya os contamos, está ambientado unos 4.000 años antes de las películas, la tecnología seguirá siendo bastante avanzada y mantendrá todos los elementos que han hecho popular a esta saga. Podremos crear a nuestro personaje escogiendo entre tres razas y seis clases distintas, y complementarlo con otros dos para formar un grupo de tres.

Como en los juegos de rol tradicionales, el desarrollo del argumento será muy importante, aunque eso no impedirá que exploremos el mundo que nos rodea y emprendamos otras sub-misiones (aunque sin llegar a vernos reducidos a simples recaderos).

A pesar de ese aspecto tradicional, incorporará una buena dosis de acción y otros elementos arcade, con mini-juegos al estilo de *Final Fantasy* y otros productos de consola, con el fin de intentar abarcar, en la medida de lo posible, todo aquello que forma parte de una experiencia intrínsecamente *Star Wars*. Los combates serán muy dinámicos y se desarrollarán en tiempo real, aunque será posible detener la acción de forma similar a la de Baldur´s Gate. Visitaremos ocho mundos, algunos de los cuales serán ya conocidos, pero otros serán nuevos dentro de la saga.

David de la Escalera

Star Wars Galactic Battlegrounds

Si todo marcha según lo previsto, el primero de todos estos proyectos que llegará a las tiendas será *Galactic Battlegrounds*. Aunque está siendo desarrollado internamente por LucasArts, se está realizando en colaboración con Ensemble, que aporta el motor de la segunda entrega de *Age of Empires*, así como su experiencia en el tema, por lo que no es difícil hacerse una idea del nivel de calidad que puede alcanzar. Aunque aún está por ver si el equipo responsable será capaz de sacarle todo el provecho que deberían, al menos se aprecia un intento por lograr al fin un juego de estrategia en tiempo real que haga honor a la saga, tras el fallido intento que supuso *Force Commander* (de hecho, algunos de los implicados en el proyecto comentan que *Galactic Battlegrounds* es el juego que *Force Commander* debería haber sido).

Aquellos familiarizados con *Age of Kings* se sentirán como en casa en *Galactic Battlegrounds*. Encontraremos seis bandos distintos: el Imperio Galáctico, la Alianza Rebelde, la Federación de Comercio, los Wookiees, los Gungans y la Realeza Naboo, que contarán con unidades fácilmente reconocibles, como los Stormtroopers, AT-Ats, X-Wings, caballeros Jedi y muchas otras, que permitirán librar batallas por tierra y aire. Pero lo que resulta quizá más novedoso para el universo Star Wars es la utilización del mar, al estilo de las batallas navales de *Age of Empires II*. La ventaja de usar un entorno de dos dimensiones en lugar de las 3D que parecen estar imponiéndose en este género es que ello permitirá librar espectaculares batallas con hasta 200 unidades por bando, al estilo de algunas de las escenas más famosas de la trilogía cinematográfica, ya que el uso de la tercera dimensión limitaba el tamaño de los ejércitos (al menos si pretendían mantener unos requisitos mínimos relativamente bajos).

Así, podremos revivir la clásica batalla de Hoth de *El Imperio Contraataca* o algunas de las populares escaramuzas espaciales, a lo largo de las seis campañas compuestas a su vez de otras tantas misiones, aunque también habrá modalidades multijugador que permitirán participar a un máximo de ocho jugadores.

Tampoco faltará un editor de escenarios que nos permita usar los 50 tipos de terreno disponibles para diseñar nuestros propios niveles, así como crear campañas y misiones.

Max Payne

Max Payne es otro de los múltiples proyectos, que tanto vemos hoy día, cuyo desarrollo se alarga durante interminables años. Cuando todos creíamos que se había quedado en el limbo, va y resurge en el E3. Ya está terminado y, posiblemente, disponible cuando estés leyendo estas líneas.

De hecho, la mayor parte de los medios especializados ya parecían haberse olvidado de él. "¿Pero todavía existe?", habría sido la respuesta de más de uno hace unos meses. Ahora, gracias a su espectacular participación en el E3 de este año, vuelve a estar de máxima actualidad. El tiempo que ha estado apartado de los ojos del público parece haberle sentado bien y, a diferencia de otros juegos que pasan demasiado tiempo en desarrollo, su motor gráfico parece de lo más sofisticado y avanzado que ha podido verse en la feria, lo cual, teniendo en cuenta el excelente nivel de este año, no es decir poco.

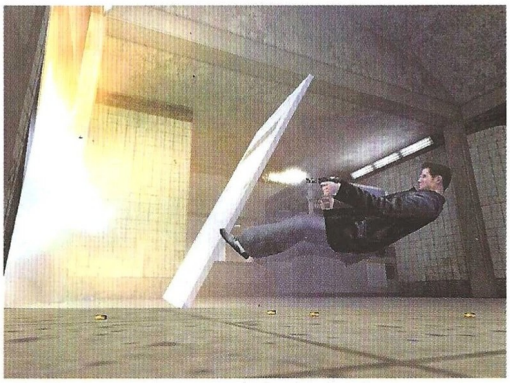
El protagonista que da nombre al juego es un policía que trabaja de incógnito en las peligrosas calles de Nueva York y que se ve involucrado en una complicada trama de traición y muerte. Se convierte en un fugitivo, perseguido tanto por criminales como por policías. Sin nada que perder, en una ciudad corrupta y sin ley e inmerso en la peor tormenta de nieve que se recuerda, decide tomar plantar cara al peligro.

Max Payne pretende ser un juego de acción 3D en tercera persona con un importante desarrollo argumental, al estilo del mejor cine de acción. Es más, el tratamiento visual del juego es completamente cinematográfico. Las cámaras, la atmósfera... todo está creado para tratar de transmitir al jugador la sensación de encontrarse metido en una emocionante película de cine negro, cargada de violencia y tensión.

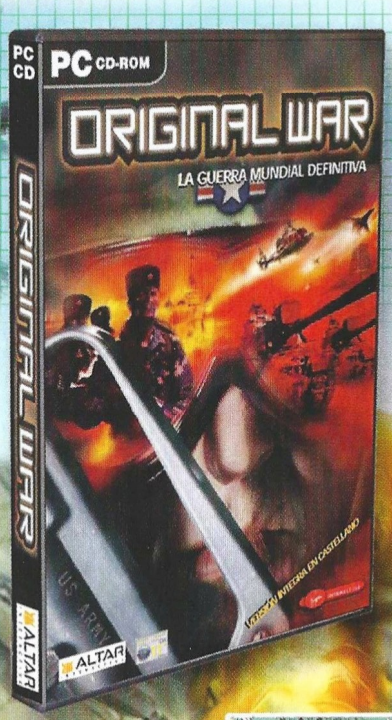
La historia será completamente lineal ya que, en opinión de Remedy Enterteinment, el estudio responsable del juego, es mejor tener una sola buena historia que muchas flojas. Y no sólo eso, sino que tampoco contará con ninguna modalidad de juego multijugador. ¿Cómo es posible entonces que un título que parece así de limitado pueda crear tanta expectación? La respuesta, la verdad, es bastante sencilla.

Basta echar un vistazo a las imágenes que acompañan este texto para empezar a hacerse una idea pero, para que dicha idea fuera completa, habría que verlas en movimiento. La calidad visual de que hace gala es realmente sobresaliente. Los responsables del juego han tomado el libro de estilo de *The Matrix* y lo han trasladado de forma casi literal para dar un toque más dramático al desarrollo de la trama. El jugador puede ralentizar sobre la marcha el tiempo y girar la cámara a voluntad para obtener una mejor perspectiva y decidir así el mejor curso de acción.

El resultado hay que verlo para creerlo. Muchos son los incrédulos que siguen sin estar convencidos de que los vídeos mostrados en el E3 correspondan al juego en sí, pensando más bien que se tratan en realidad de simples secuencias generadas especialmente para la ocasión, pero lo que se ve es lo que hay, podemos asegurarlo de primera mano. Aunque la fecha concreta de su lanzamiento es incierta, todo apunta a que si la traducción y el doblaje están listos, podrás disfrutar de Max Payne este mes de julio.



ORIGINAL WAR



LA GUERRA MUNDIAL DEFINITIVA

Quien controle el pasado, gobernará en el futuro.

Año 2010. Rusia se desmorona. El nacionalismo ha resurgido con mayor fuerza que nunca. Hay un nuevo gobernante electo. Pero el país se halla al borde de otra crisis económica. La guerra europea parece inminente. Una expedición de la O.N.U. llega a la Siberia Central para remediar la situación. Su objetivo: evaluar los yacimientos de petróleo que hay allí. Pero en lugar de petróleo, descubren un enorme yacimiento de un mineral desconocido por todos, excepto por el gobierno norteamericano...

Versión íntegra en castellano

www.o-war.com

PC-CD-ROM

ALTAR INTERACTIVE

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

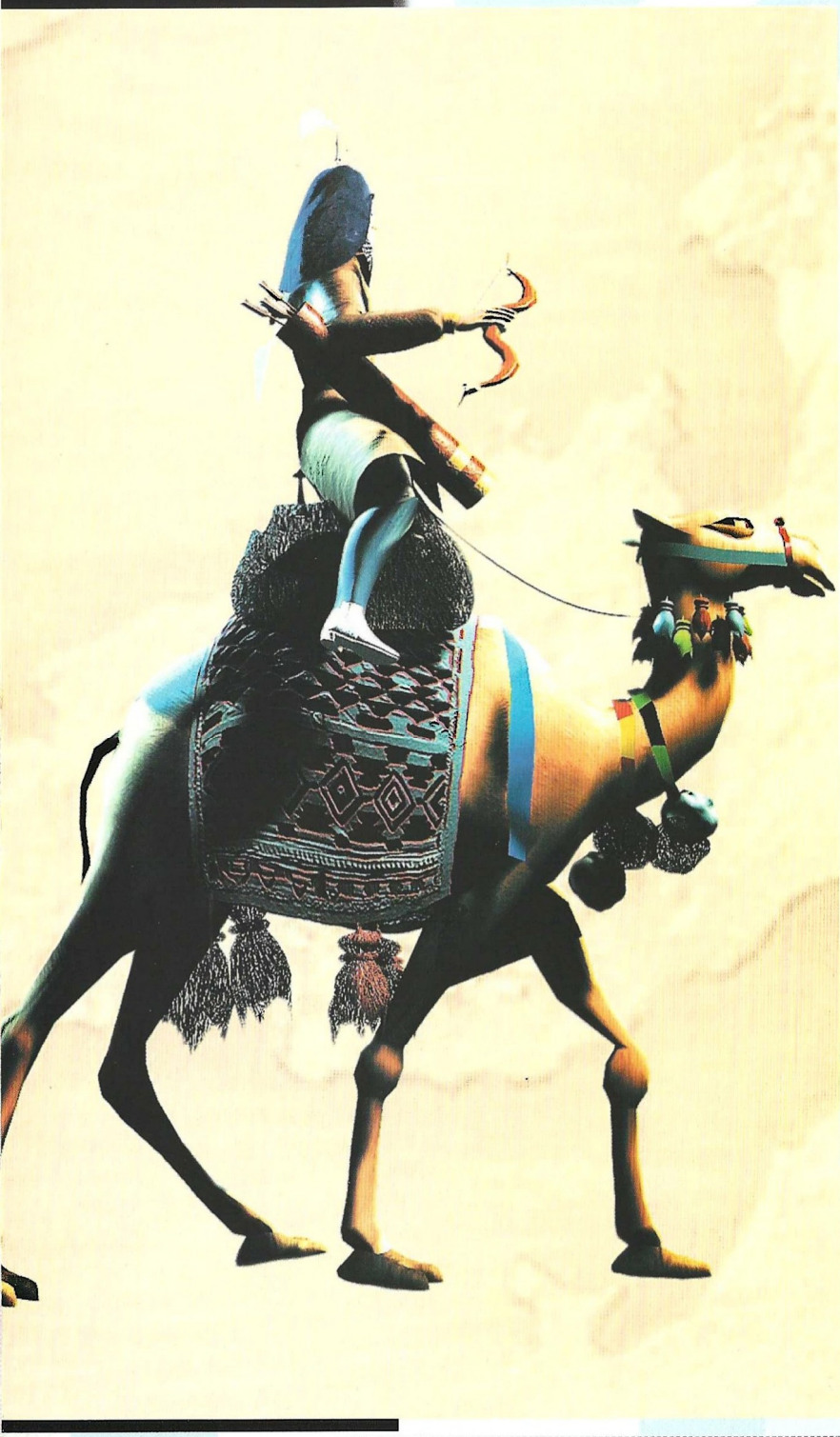
Virgin INTERactive

© 2000 Altar Interactive y Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.

©OUTINUP.COM

Zona Beta

Sueño de un editor



Podría ser contar en su lista de lanzamientos con una apuesta segura, un título infalible a nivel comercial, de algún género de moda, realizado por uno de esos dos o tres estudios que nunca fallan y, a ser posible, secuela de un éxito anterior (la campaña promocional, resuelta). La clase de juego que, un par de años después de su publicación, aún continúa vendiéndose a buen ritmo y mantiene los servidores para partidas multijugador a pleno rendimiento.

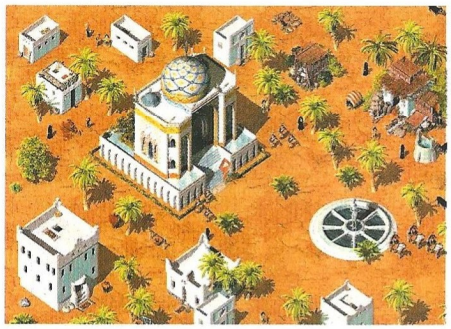
Ése, desde luego, no es el caso de los títulos de **Microsoft** y Cryo que ocupan la sección de este mes. No porque no puedan encontrar el favor del público, sino porque constituyen apuestas arriesgadas en un mercado como el español. Por ejemplo, los dos títulos que **Cryo** está a punto de publicar difieren mucho de las típicas aventuras con las que la casa francesa ha acostumbrado a su público. ***Persian Wars*** es un juego de estrategia y aventura que, como no podía ser menos tratándose de Cryo, ha buscado una sólida fuente de inspiración en *Las 1001 Noches*. Cryo ya ha abordado el género con anterioridad (*Crónicas de la Luna Negra*, 1999, y *Arabian Nights*, analizado en este número de CGW) con resultados satisfactorios, pero está por ver como sienta la habitual complejidad temática marca de la casa al género. ***Merchant Prince II***, por su parte, también es estrategia. Económica. Por turnos. Y con un aspecto gráfico que habría pasado por aceptable hace un lustro. No es un juego para los amantes de, por ejemplo, *Age of Empires*, pero utiliza una fórmula de juego que ya convirtió en un pequeño clásico al primer título y para la que los bonitos gráficos no dejan de ser algo anecdótico. Un juego que realmente exige al jugador utilizar su capacidad de abstracción.

Microsoft, por otra parte, también llega con dos apuestas tan interesantes como arriesgadas. Los juegos de *mechs* tienen un gran éxito en Estados Unidos que nunca ha encontrado su reflejo en España. Quizás porque aquí el universo ***Battletech*** y similares son desconocidos para el aficionado. Por último, **Train Simulator** puede presumir de hacer algo poco habitual en el PC: la simulación de trenes. Una de esas ideas inusuales que despierta irremediablemente la curiosidad. El aspecto gráfico es excelente y la jugabilidad todo un misterio. El mercado japonés acoge excepcionalmente bien este tipo de juegos, pero allí también editan y reciben con entusiasmo **rarezas propias de un frenopático** como *Seaman* o *Mosquito*. En el primero, el jugador se ocupa de criar a un pez con rostro humano, mientras que en el segundo controla a un mosquito que debe chupar la sangre a una familia en vacaciones. En comparación, *Train Simulator* parece prescrito por el médico.

Alfredo Biurrun

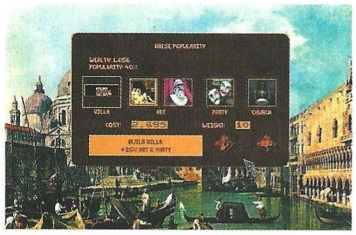
Persian Wars
Sangre y Arena

La casa desarrolladora francesa Cryo parece decidida a explorar otros géneros diferentes a la aventura gráfica en primera persona. Persian Wars es el título de su propuesta para la estrategia en tiempo real, un género muy saturado en el que resulta cada vez más difícil destacar.

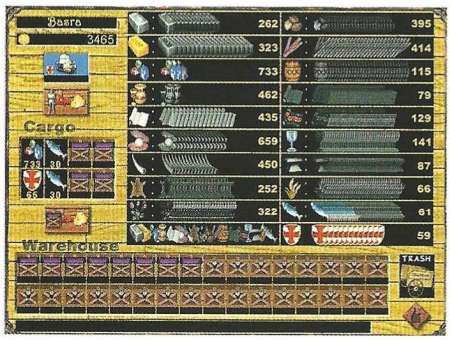


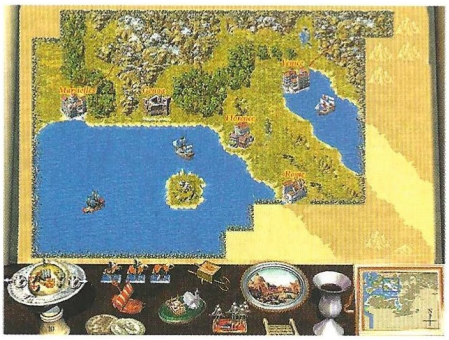
La historia es como sigue: el anillo del Rey Salomón ha caído de los cielos. Aquél que tenga el anillo, gobernará el mundo. En consecuencia, las tres tribus de moda se ponen en marcha y se dan de tortas en las infinitas arenas del desierto para hacerse con el poder. Por un lado están las crueles amazonas, bellas y feroces, con sus hordas de esclavos dispuestos a luchar hasta la última gota de sangre. Por otro, los beduinos y su orgullosas tropas montadas en camello, auténticos caballeros de las dunas. Por último, los repugnantes Ghouls, comedores de cadáveres, que se valen de improbables máquinas de guerra para destruir a sus enemigos. Cada uno de estos tres ejércitos cuenta con sus unidades exclusivas (noventa en total) de tierra, mar y aire, e incluyen elementos fantásticos como alfombras voladoras, genios y criaturas aladas sacadas directamente de la imaginería de las mil y una noches.

Pero *Persian Wars* no es sólo un juego de estrategia, sino que incluye elementos de aventura. El jugador interpreta el papel de Sinbad y debe tomar decisiones clave durante la campaña que afectan al desarrollo de la historia. Tendrá que decidir quiénes son sus aliados y cuándo ha llegado el momento de cambiar de bando. El juego está dividido en un mapa estratégico desde el que decidir el desplazamiento de los ejércitos y los mágicos lugares que se van a visitar y un mapa táctico donde se libran los conflictos.



Merchant Prince 2
La gran aventura económica





El primer Merchant Prince era un buen juego de estrategia económica por turnos. La segunda parte, que estará disponible en breve, parece prácticamente igual, sólo que esta vez corre sobre Windows en vez del vetusto MS-DOS. Los clásicos siempre vuelven, aunque en esta ocasión lo hará con renovadas energías y gráficos mejorados.

En Merchant Prince 2, el jugador se pone en el papel de un rico e influyente mercader veneciano durante la época del Renacimiento. Intrigas políticas, con envenenamientos y todo, peligrosas expediciones a Asia y las regiones inexploradas de Europa y encuentros con los piratas y filibusteros, son el pan nuestro de cada día. El sistema económico del juego es muy robusto y, además de trapichear con las mercancías para obtener pingües beneficios, el jugador tiene que sobornar senadores y contratar mercenarios para abrir nuevos mercados o asaltar caravanas rivales, entre otras *entretenidas* actividades de dudosa legalidad.

La parte diplomática consta de cien posibles frases con las que captar la atención del interlocutor y en cuanto a las investigaciones, hay más de treinta tecnologías para descubrir, que van desde enfermedades con las que diezmar a las poblaciones del enemigo a seguimiento de cultos paganos que debiliten su influencia.

La modalidad multijugador, con hasta cuatro jugadores pugnando por hacerse con importantes cargos políticos, promete ser apasionante. Queda por ver cómo funcionará sobre Internet, un aspecto aún por confirmas.

Los gráficos no van a ser gran cosa (funcionales, que se dice), pero en lo que se refiere a la jugabilidad, Merchant Prince 2 promete ser tan sólido como el que más.

MechCommander 2

Muerte mecanizada

Después de poner al jugador a los mandos de un poderoso robot bípedo y lanzarle al campo de batalla en Mechwarrior 4, Microsoft se propone ascenderle ahora a comandante y confiarle todo un escuadrón de máquinas de destrucción.

Desde una perspectiva aérea, el jugador no sólo va a tener que preocuparse de desplegar a los mechs bajo su mando y dirigirlos sobre el terreno, sino también de configurar sus armas y escoger al piloto ideal para cada máquina. Al completar misiones se consigue nuevo equipamiento, y los pilotos van mejorando desde novatos recién salidos de la academia a pilotos de élite capaces de hacer frente a cualquier situación. Perder un mech en el campo de batalla no es grave, siempre y cuando su conductor escape con vida para luchar otro día.

A la hora de plantear la estrategia, el terreno juega un importante papel. Las armas de largo alcance debilitan a los asaltantes antes de que puedan trabar combate, siempre y cuando no aprovechen las colinas circundantes para protegerse.

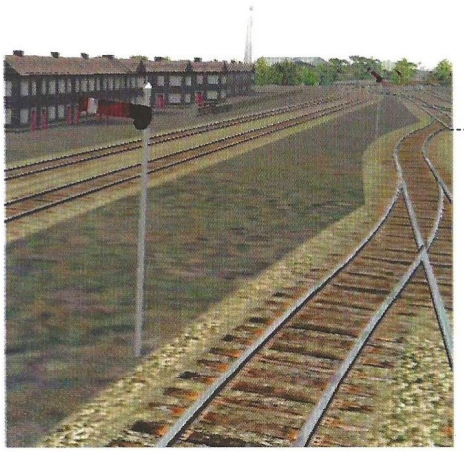
Los mechs equipados con sensores avanzados localizan los escondrijos de los enemigos, y los que tienen jump jets pasan por encima de las fortificaciones o se encaraman a lo alto de promontorios con ágiles saltos. Incluso hay una tecnología avanzada que permite capturar estructuras y mechs durante la misión para utilizarlos sobre la marcha.

El motor gráfico permite a los robots gigantes aplastar árboles a su paso y atravesar murallas, y en los escenarios nocturnos las estrategias ganan una nueva dimensión. Además, y a diferencia del primer Mechcommander, los Mechs están modelados a escala, de manera que a un Daishi se le ve mucho más grande que un Raven.

Un editor de misiones y variados modos multi-jugador, que incluyen juego cooperativo contra oponentes artificiales, ponen la guinda a un juego de estrategia en tiempo real muy esperado.

Train Simulator

Pasajeros al Tren



Microsoft encandiló a los fanáticos de los aviones con sus *Flight Simulator* y Combat Flight Simulator 2, pero ahora ha plantado los pies en el suelo para acometer un proyecto de muy diferente pelaje: ¡un simulador de trenes!

En Japón los simuladores de trenes son un género bien conocido, pero en occidente constituye un territorio inexplorado para la mayoría de los jugadores. El plan de Microsoft para romper las barreras culturales y fascinar al personal con este Train Simulator es muy sencillo: gráficos de impresión, rutas y sonidos sacados de la realidad, y la colaboración de las más conocidas empresas ferroviarias para crear una experiencia plena y auténtica, capaz de convencer incluso al más exigente de los maquinistas.

Los trenes representados pertenecen a diversas épocas de la industria ferroviaria, desde las vetustas locomotoras a vapor de 1920 a los más modernos Shinkanshen japoneses (los famosos "trenes bala").

Cada uno tiene sus cuadros de mandos y procedimientos de operación personalizados, de forma que es totalmente distinto dirigir a uno u a otro. Como en el caso de Flight Simulator, la estructura del juego estará abierta a que los aficionados a la programación y los desarrolladores independientes puedan crear modificaciones o ampliaciones, con nuevas rutas, escenarios, modelos de trenes y misiones.

¿Querías espacio?

¡toma espacio!

¡espacio ilimitado!

Si has agotado tu espacio, desde ahora Tripod da a todos sus usuarios espacio ilimitado.

tripod

no hay límite en www.tripod.es

Counter-Strike
Condition Zero

La próxima edición de Counter-Strike incorpora un modo para un jugador al juego de acción *online* más popular del momento.

Counter-Strike es una ampliación gratuita , modificación o mod) de Half Life para jugar online, donde los participantes se dividen en dos grupos de terroristas y contraterroristas. Actualmente es el juego multijugador más popular del momento y en las salas de juego en red casi no se juega a otra cosa. ¿Pero qué pasa con todos aquellos que no pueden permitirse jugar en red? ¿Es que van a quedarse sin su ración de Counter-Strike? Eso es lo que Valve va a tratar de solucionar con Counter-Strike: Condition Zero.

Condition Zero es una ampliación de Half Life que será jugable de forma independiente, sin necesidad de tener el Half Life original. Está siendo desarollada por Valve Software. La idea consiste en incorporar una campaña para un jugador a Counter-Strike, aprovechar la inteligencia artificial de Half Life y añadir un puñado de armas y equipamiento nuevo, así como un nuevo cuerpo anti-terrorista, los rusos Spetznaz.

Valve, que cuenta con el apoyo del creador original de Counter-Strike (Minh Le), pretende hacer "un juego solitario que capture la esencia de la experiencia cooperativa y realista que ofrece Counter-Strike". Así, todos aquellos que no tengan una conexión a Internet en condiciones podrán disfrutar de todo lo que Counter-Strike tiene que ofrecer.

AH, VALE. ESTO ES COUNTER STRIKE 2, ¿NO?

Pues no, Condition Zero no es la segunda parte de Counter-Strike, ni una secuela. Es más bien una especie de expansión. Una buena analogía sería que Condition Zero es a Counter-Strike lo que Homeworld Cataclysm es a Homeworld. El motor de juego es el mismo, pero los jugadores obtienen mejoras y novedades muy significativas que no podían disfrutar en el producto original. Todos los modelos y armas del original seguirán estando disponibles, así que los veteranos no tienen que temer por la pérdida de su rifle o ametralladora favoritos, que tan buenos resultados les dan en las partidas *online*.

LAS MISIONES

Lo que Condition Zero añade al universo Counter-Strike es una campaña completa estructurada en misiones basadas en los diferentes modos de juego de Counter-Strike (rescata a los rehenes, desactiva la bomba, protege al VIP, etc...), que se presentan en forma de incidentes internacionales. Tras ingresar en una organización anti-terrorista (ya sean los Navy SEALS, los británicos SAS o los nuevos Spetznaz) asignada al caso, el jugador tiene que hacer

frente al mismo tipo de tareas que en las partidas *online*.

Las 16 misiones que componen la campaña estarán ambientadas en escenarios de todo mundo. Por ejemplo, una de las misiones tiene lugar en el Centro de Control de Enfermedades de Atlanta, donde hay que detener a unos terroristas que pretenden robar unos virus letales con los que chantajear al gobierno. Una vez completada la misión, se pasa a la siguiente. Como alternativa, también se podrá volver a jugar la misión desde el punto de vista de los terroristas. En este caso, el objetivo sería hacerse con los virus y escapar en helicóptero. Esta dualidad en las misiones permitirá a los jugadores probar y analizar las estrategias que el ordenador usaba contra ellos cuando jugaban como anti-terroristas y multiplicar por dos el número de misiones de la campaña.

Otras misiones en preparación se ambientan en un estadio de fútbol en España, el museo Louvre, un submarino nuclear ruso, la bahía de Kowloon de Hong Kong y una penitenciaría, entre otras. Todos los mapas de la campaña estarán disponibles para jugar *online*, ya sea con Condition Zero o el Counter-Strike original.

LOS COMPAÑEROS

Naturalmente, ningún juego que lleve el nombre Counter-Strike en su título podía permitir que el jugador afrontase las misiones sin un equipo de compañeros a su lado, aunque en este caso los compañeros estarán controlados por el ordenador. Aquí, Valve juega con la ventaja de contar con la inteligencia artificial de Half Life, que era impresionante. Los rivales computerizados se cubrían unos a otros, usaban granadas para despejar habitaciones y aprovechaban el mobiliario para ponerse a cubierto. La clave del éxito de Condition Zero estará en lo buena que sea inteligencia artificial, aunque un modo de juego cooperativo para a-frontar las misiones sería muy bien recibido.

No obstante, el jugador no podrá dar ordenes a sus compañeros de equipo de la forma en que lo hacía con los *bots* de Unreal Tournament. Ellos tendrán unas ordenes y sus acciones irán encaminadas a cumplirlas: asaltar una zona del mapa, proporcionar fuego de cobertura, proteger a alguien, etc... Del mismo modo, el jugador

Tres Navy Seals se encuentran en el punto de mira de un terrorista ignorantes de lo que está a punto de ocurrirles. En Condition Zero puedes jugar con los *buenos* o los *malos*.

Counter-Strike

Condition Zero

No hay salida fácil para los terroristas que acaban de asaltar el Centro de Control de Enfermedades en Atlanta. Los Navy SEALS no van a dejarles subir al helicóptero con ese virus que les permitiría arrasar la costa este de Estados Unidos. En esta primera misión de Condition Zero, ésta será la misión de los grupos antiterroristas: detener a los chantajistas y, de paso, salvar al mundo.

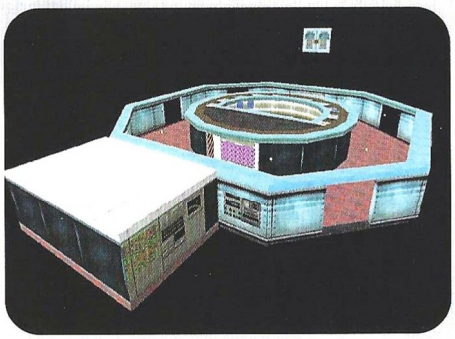
¿Quiénes son estos tipos?

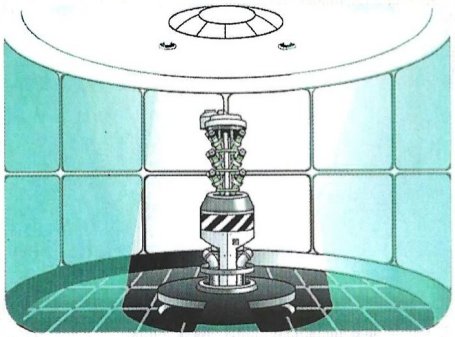
Los integrantes del nuevo cuerpo antiterrorista de Condition Zero podrían ser confundidos con los criminales de no ser por los uniformes.

Spetznaz, abreviatura de Spetsialnoye nazranie (traducción: tropas de intervención especiales) son un cuerpo de fuerzas especiales rusas famosas por sus métodos brutales para vencer a costa de lo que sea. Han formado parte de las fuerzas armadas rusas desde la Guerra Fría y, a día de hoy, siguen operando. En teoría están del lado de la Ley, pero la manera en que llevan a cabo sus operaciones es de dudosa moralidad. Hay una anécdota, probablemente falseada o exagerada, que relata una de sus intervenciones:

Los Spetznaz habían sido llamados para resolver una peliaguda situación con rehenes provocada por un grupo de terroristas con motivaciones políticas. Las negociaciones se habían roto, pero en vez de infiltrarse en el edificio y rescatar a los rehenes de sus captores, los Spetznaz se las arreglaron para capturar y sacar del edificio a un par de terroristas. A continuación, les exigieron que pidiesen a sus compañeros que liberasen a los rehenes. Cuando los dos terroristas se negaron a acceder a sus demandas, los Spetznan decapitaron a uno de ellos y arrojaron la cabeza al interior del edificio con una nota que ponía "rendíos, o esto es lo que os pasará a vosotros".

La anécdota no cuenta cómo terminó todo, pero está claro que tener a los Spetznaz de enemigos es una perspectiva inquietante.





Los secretos del diseño de niveles no tienen secreto alguno para Valve. Al fin y al cabo, ellos crearon Surface Tension. Aquí puedes ver parte del primer nivel del juego dentro del editor y un boceto de la unidad de contención de enfermedades (sí, está inspirada en los contenedores de gas venenoso que aparecían en la película *La Roca*).

tendrá sus propias órdenes y, para poder pasar a la sigiente misión, tendrá que cumplirlas con eficiencia, usando todas las herramientas a su alcance.

OTRAS NOVEDADES

Aunque el entorno 3D de juego empleado será básicamente el mismo que en Counter-Strike, se están realizando algunos cambios y ajustes encaminados a complacer tanto a jugadores veteranos como a recién llegados.

En ese sentido, la novedad más significativa es la incorporación de tecnlogía de voz através de Internet, que eventualmente será incluida en todas las actualizaciones de Half-Life y sus ampliaciones (incluidas Team Fortress Classic y Counter-Strike)

Gracias a esto, los jugadores podrán comunicarse entre sí utilizando micrófonos en vez detener que confiar en mensajes predefinidos asignados a teclas (aunque también se está planeando incluir más de esos). Dado que el juego en equipo es la clave de la victoria en Counter-Strike, esta tecnología tendrá un enorme impacto en las partidas multijugador. Por otra parte, veinte personas hablando, chillando y pidiendo auxilio a la vez sería un auténtico caos, así que el administrador de la partida podrá escoger quién puede hablar y quién pueden escuchar los mensajes transmitidos. Valve, incluso, está considerando la posibilidad de asignar el liderazgo a un jugador de cada equipo. Esta persona podría comunicarse en todo momento con los miembros de su equipo para darles órdenes y decidir quién gozará de los mismos privilegios.

Otro elemento de juego nuevo, que ya está siendo utilizado por jugadores con conocimientos de programación en sus partidas, es la creación de listas de compra auto-

Los nuevos modelos de los personajes ofrecen un aspecto mucho más trabajado y realista que en el Counter-Strike original.

LAS NUEVAS ARMAS

Éste es un listado de las nuevas armas que estarán disponibles en Condition Zero. (AT) significa que es un arma anti-terrorista, (T) que es un arma terrrorista. Si no se especifica nada, es que puede comprarla cualquiera de los dos bandos. Por supuesto, cualquiera puede recoger un arma que ha caído al suelo, aunque sea del otro equipo.

Pancor Jackhammer

Una evolución la actual escopeta automática Bernelli, con una cadencia de fuego superior.

Minas (T)

Un sonido de "clic" avisa de cuándo se ha pisado una de éstas. Entonces hay que esperar a que un compañero con herramients universales llegue para desactivar la mina, porque dar un paso más la haría detonar.

Magnum.357

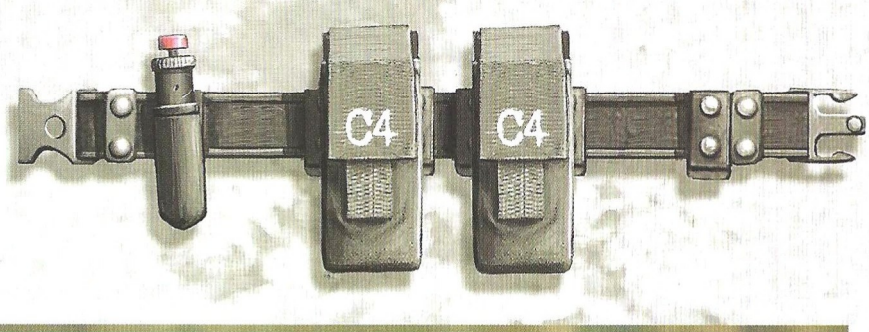
El revólver favorito de Half-Life vuelve a la acción y constituye una alternativa económica al Desert Eagle.

Ballesta automática (T)

Dispara silenciosas saetas envenenadas que matan lentamente a su objetivo, además de hacerle dar bandazos incontroladamente. Ideal para arruinarle el día a cualquier francotirador de precisión.

Granadas de impacto

A diferencia de las granadas de luz, que causan ceguera, las granadas de impacto empujan a sus víctimas hacia atrás y les hacen soltar el arma que estén sujetando.



Cinturón de explosivos (T)

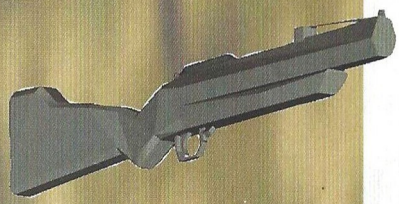
Un terrorista entregado debe estar dispuesto a dar la vida por la causa. Eso es exactamente lo que hace el usuario de este cinturón, con la esperanza de que la onda expansiva alcance a los enemigos que le están disparando. Si se abate a tiros al portador de este cinturón cuando se disponía a hacerlo estallar, comienza una cuenta atrás que obliga a huir de la zona o a usar las herramientas universales para detener la inminente explosión.

M-60 (AT)

La M249 era la única ametralladora pesada del juego, pero ahora tiene compañía. Es la misma ametralladora que Rambo apoyaba en la cadera para disparar a diestro y siniestro. Tiene tanta potencia y munición como la M249, pero mayor cadencia de disparo.

Lanzagranadas M-79 (AT)

Este arma se usa principalmente para sacar al enemigo de los lugares donde se oculta, tal vez colando las granadas por una ventana o haciendo que reboten en la pared para doblar una esquina y despejar el camino.



Herramientas universales (AT)

Para desactivar explosivos, abrir cerraduras blindadas o lo que se preste.

Bengalas

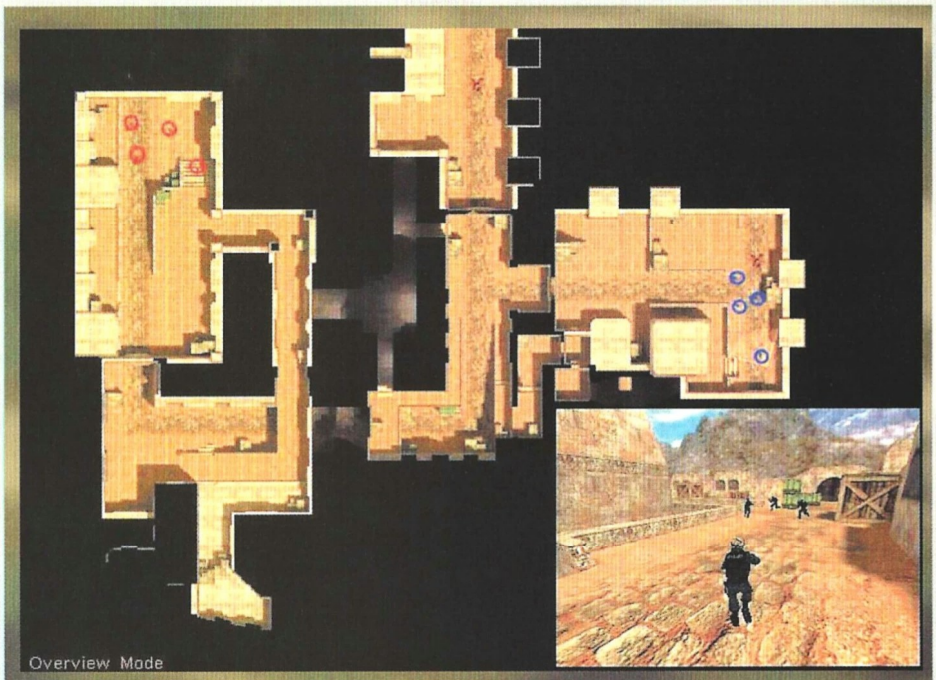
Todos los mapas tienen lugares oscuros donde un enemigo puede ocultarse para disparar sin que le vean. Con las bengalas se soluciona el problema.

Binoculares

Ya no hace falta tener un rifle con zoom para examinar de cerca una zona y asegurarse de que no tiene enemigos apostados.

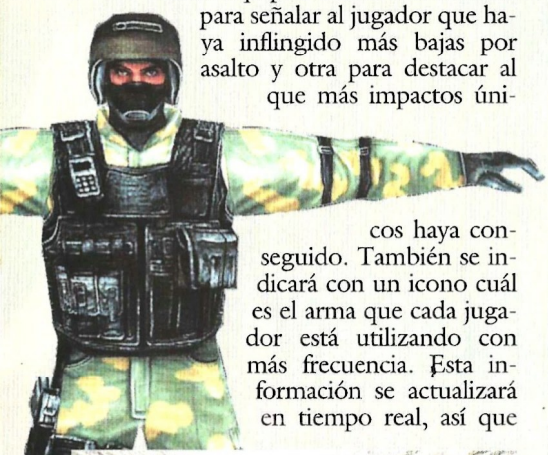
Counter-Strike

Condition Zero



matizadas, al estilo *Tribes*. Así, en vez de pulsar "B" para abrir la lista de compras, abrir el submenú de ametralladoras, hacer clic otra vez para comprar una ametralladora, pulsar de nuevo "B" para volver a la lista de compras, etc, etc..., los jugadores pulsan una tecla para recibir una configuración predeterminada de armas, chaleco antibalas y munición de una sola vez. Muchos jugadores novatos pierden un tiempo precioso realizando sus compras, mientras que los veteranos se benefician de haber memorizado todas las teclas de la lista de compras para tener unos segundos de ventaja. La velocidad con la que se realizan las compras puede puede significar la diferencia entre recibir un tiro en la cabeza al doblar la esquina y ocupar una zona de importancia táctica antes que los rivales. Un jugador podrá escoger entre configurar sus propias listas automáticas o utilizar las proporcionadas por el juego, que estarán diseñadas para satisfacer cualquier presupuesto.

Una novedad que debería agradar a los más fanfarrones son los iconos de medalla. En el tablón de jugadores, cada uno de los dos equipos tendrá una medalla para señalar al jugador que haya inflingido más bajas por asalto y otra para destacar al que más impactos únicos haya conseguido. También se indicará con un icono cuál es el arma que cada jugador está utilizando con más frecuencia. Esta información se actualizará en tiempo real, así que los jugadores fallecidos tendrán algo más con lo que entretenerse mientras esperan a que acabe la ronda. Habrá que tener especial cuidado con ese jugador que tiene el cinturón de exposivos como arma favorita...



Para que Condition Zero se convierta en el éxito que todos esperamos, el diseño de mapas y misiones tendrá que ser sobresaliente. El comportamiento de la inteligencia artificial será un elemento crucial. Teniendo en cuenta que los responsables del proyecto, Valve, son los creadores de Half Life, uno de los juegos de acción en primera persona más aclamados de la historia del videojuego, hay buenas razones para ser optimistas. En principio, el juego debería estar listo para finales de año. Dado que están trabajando sobre un juego ya existente, no debería ser demasiado difícil cumplir con esa fecha de salida. Pues a ver si es verdad.

Artículo original: Tom Price
Adaptación: Gabriel Pérez-Ayala

EJERCIENDO DE ESPECTADOR

Cuando un jugador de Counter-Strike "muere", tiene que esperar a que acabe la ronda para poder resucitar. Mientras tanto, se distrae manejando una cámara invisible que sigue los progresos de sus compañeros dentro del juego. Es el denominado "modo espectador". Valve está preparando un modo espectador alternativo para todos sus juegos multijugador *online*. Consiste en mostrar un mapa completo del escenario donde se está desarollando la partida, con una perspectiva aérea. Los participantes están representados con iconos que indican su posición en el mapa, a qué equipo pertencen y en qué dirección están mirando. Así, un espectador puede seguir claramente el momento en el que dos jugadores están a punto de encontrarse. Una de las grandes ventajas de este sistema es que cualquier número de ordenadores podría conectarse para ejercer de espectadores, con lo que organizar torneos con público multitudinario sería una posibiidad muy real. Además, los jugadores novatos pueden aprender rápidamente el diseño de los mapas y las rutas que los veteranos están usando para matarles una y otra vez por sorpresa, haciendo que las partidas sean más competitivas y divertidas para todo el mundo.

Historia de CounterStrike

Otoño 1999:
se lanza la beta 1.0 de Counter-Strike (CS) como modificación (mod) gratuita para Half Life.

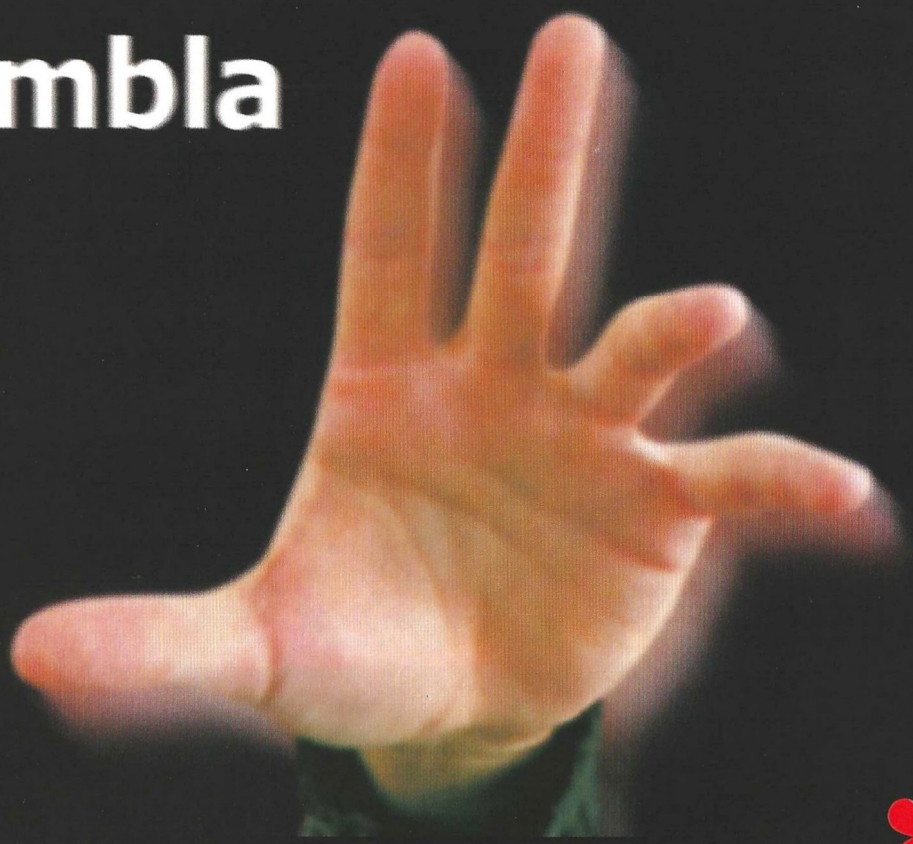
Invierno 2000:
Los creadores de CS se unen a Valve.

Primavera 2000:
CS, que va por su séptima beta, se convierte en el shooter online más popular del mercado. Algunas oficinas con ordenadores conectados en red se ven obligadas a prohibirlo.

Otoño 2000:
Primera versión final de CS terminada y puesta a la venta.

Invierno 2001:
Sale el primer parche para el juego. Añade nuevos mapas, mejora los modelos de los jugadores y equilibra la efectividad de algunas armas.

Tiembla



...porque llega Force Feedback de Genius

GamePads

Maxfire G-07 USB

Maxfire G-08

Maxfire G-09D Force

Game Pad 3 en 1 (pad, joystick y volante) programable con simulación digital

Joysticks

Flight 2000 F-16

Flight 2000 F-22

Flight 2000 F-23 USB

Flight 2000 Digital F-23 USB

Flight 2000 Digital F-31D

Max Fighter F33 D

Joystick Digital Force Feedback Real

Volantes

Speed Wheel Force Feedback

Volante con 6 botones+ pedales + palanca. Conmutador modo coche/vuelo

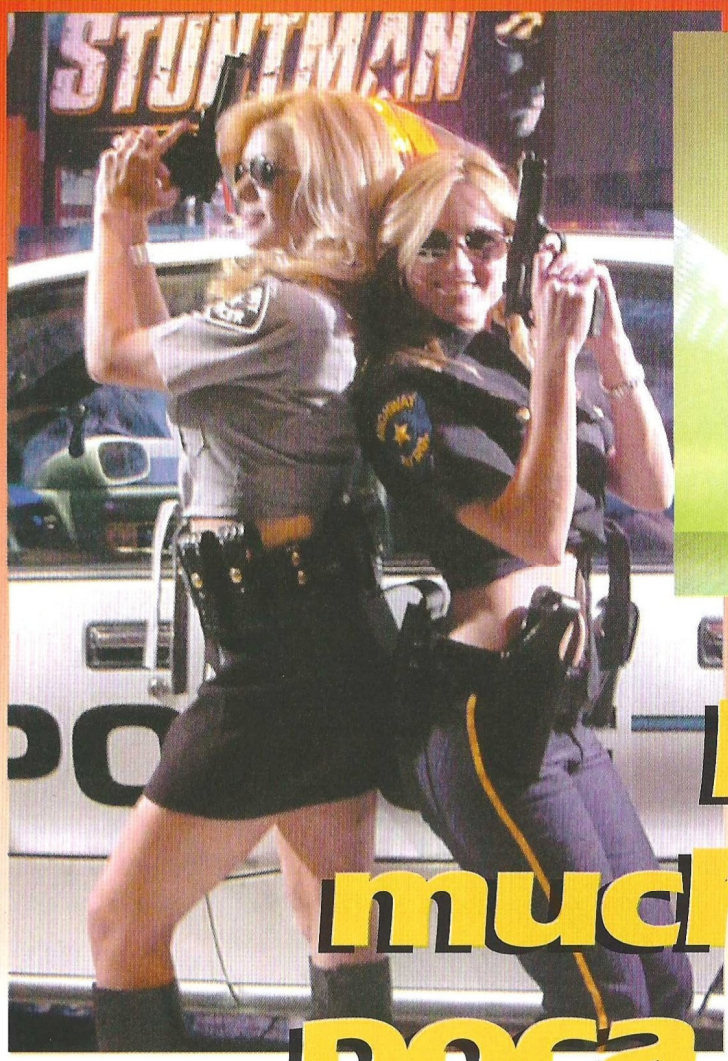
Speed Wheel

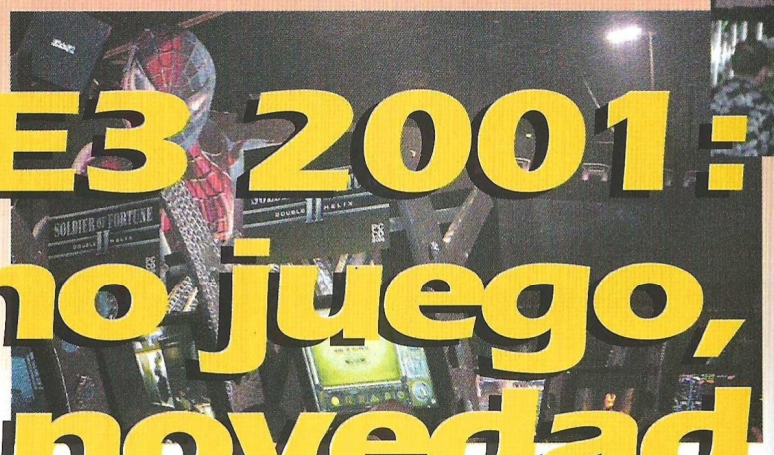
Genius pone a tu disposición una amplia gama de mandos para que tiembles con tus juegos favoritos. Elige el tuyo.

UMD
Creando Valor.

Consulte dónde comprar en www.umd.es

¿Dónde comprar?





E3 2001: mucho juego, poca novedad

La reciente edición de la feria Electronic Entertainment Expo (E3) en Los Ángeles ha sido altamente prolífica en títulos para PC, con más de 200 juegos presentados. Sin embargo, entre ellos ha habido demasiados que ya habíamos visto en ediciones anteriores, mucha secuela y poca novedad. Aún así, hemos querido hacer una selección de lo más destacable que tendrás en el futuro.

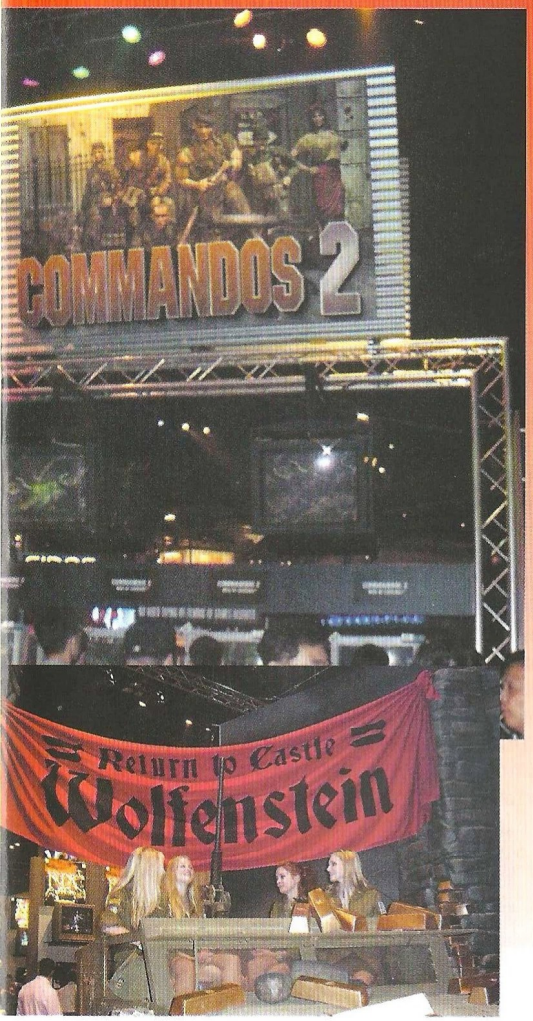
ACTIVISION

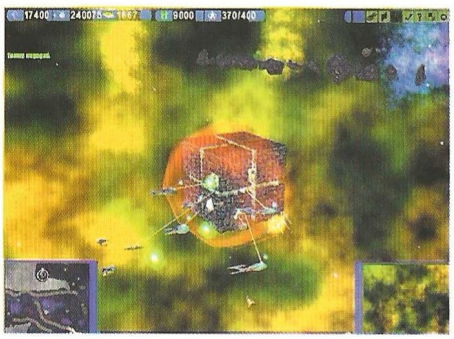
Spider-Man

Tras su paso por sucesivas consolas, va siendo hora de que el superhéroe arácnido de Marvel se deje caer por nuestro PC. Básicamente, se trata de una conversión de la versión del título para PlayStation, aunque esperamos que los gráficos sufran la correspondiente mejora, ya que aunque no estaban nada mal para las posibilidades de dicha plataforma, a nadie se le escapa que el PC puede dar mucho más de sí. En cualquier caso, ningún juego anterior del trepamuros había logrado captar tan bien el espíritu del personaje, con su agilidad, sus facilidad para pegarse a cualquier superficie y las múltiples posibilidades que ofrece su telaraña. Las apariciones de personajes conocidos del cómic, tanto amigos como enemigos y los familiares escenarios entre rascacielos de Manhattan, constituyen alicientes extra para no perderse este producto.

Star Trek Armada II

La continuación de Armada todavía no estaba siquiera en fase de alfa en el E3, aunque a estas alturas ya habrá alcanzado ese estado. Lo que sí parece claro es que el equipo de desarrollo se ha propuesto arreglar la mayor parte de los problemas que tenía la primera entrega. Seguirá siendo, naturalmente, un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la Nueva Generación y contará con una nueva e interesante historia que se desarrollará a lo largo de tres campañas individuales, una por cada bando jugable, aunque tampoco faltarán opciones multijugador, con un mínimo de 30 mapas en los que desplegar las nuevas unidades en partidas de estilo capturar la bandera, rey de la colina o, incluso, un original modo cooperativo.





Star Trek Voyager Elite Force Mission Pack

Elite Force ha quedado en la memoria de los aficionados no sólo como uno de los mejores juegos de Star Trek jamás hecho, sino también como uno de los mejores juegos de acción en primera persona del pasado año. Esta expansión incluirá como novedades 2 campañas individuales, 17 mapas multijugador, 12 modelos de personaje y varias modalidades de juego en equipo, que se suman a los que ya tenía el paquete inicial. Para los fans de la serie, también incorpora una recreación 3D interactiva de la nave Voyager.

CRYO

MegaRace3

Con esta tercera entrega, MegaRace se convierte en una especie de combinación entre los juegos de

carreras de ambientación futurista y los juegos de acción 3D en primera persona, en la que los vehículos más o menos tradicionales de anteriores ediciones han sido sustituidos por naves especialmente concebidas para la velocidad y el combate. Dispondremos de una docena de vehículos diferentes, cada uno con sus propias características, que se podrán ir personalizando según los resultados que obtengamos en los 33 circuitos repartidos en los 8 mundos de que consta el juego. Además de las modalidades de juego individuales, habrá varias pensadas para jugar en red.

ELECTRONIC ARTS

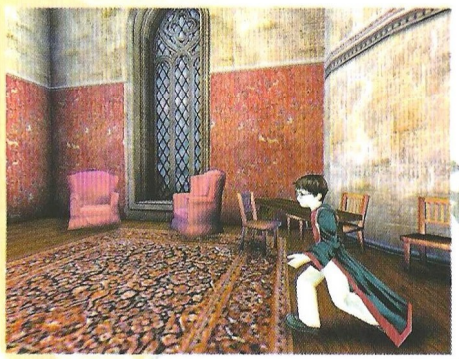
FIFA 2002

No podía pasar un año sin la correspondiente edición de toda la línea deportiva de EA Sports y, dentro de la misma, el rey es, por supuesto, FIFA, mal que les pese a los americanos y su Madden. Como viene siendo habitual, mejorará la calidad gráfica, se actualizarán las plantillas de todas las ligas ya disponibles en ediciones anteriores y se incluirá alguna liga nueva pero, además, estamos en año de Mundial, con lo que también tendremos la posibilidad de llevar a nuestra selección a Corea/Japón. Además, se han realizado ciertas reformas al sistema de pases, las entradas y el comportamiento de

nuestro equipo y el control de las lesiones y el cansancio de nuestros jugadores.

Harry Potter y la Piedra Filosofal

Aunque no se trata de un producto oficial de la película que se está realizando sobre los libros, sí tratará de aprovechar el tirón de la misma, por lo que se pretende que su lanzamiento coincida con el estreno de dicho largometraje. De todos modos, este título de acción/aventura en tercera persona parece estar destinado fundamentalmente a los



fans del niño mago y futuros espectadores del filme, lo que significa, básicamente, que se trata de un juego sencillo para un público de entre 8 y 12 años. Harry Potter podrá moverse por la escuela de hechicería Hogwarts, conocer a los personajes del mágico mundo de J.K. Rowling y resolver puzzles sencillos, además de participar en partidos de *Quidditch*, todo ello representado gracias al motor gráfico de Unreal.

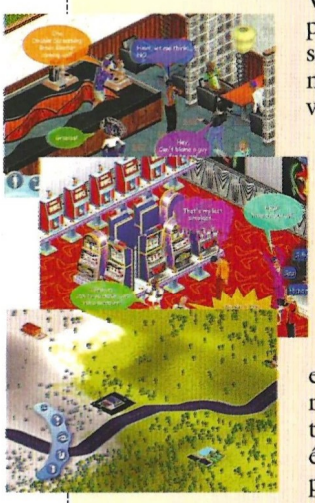
NHL 2002

Igual que en el caso de FIFA, también ofrece unos cuantos aspectos interesantes, aunque aún está por ver si real-

mente tienen una incidencia significativa en el desarrollo del juego. Por lo pronto, el nuevo sistema de cámara promete añadir más dinamismo y emoción a las seis modalidades de juego disponibles pero, además, los usuarios de PC gozarán de la ventaja sobre los de consola de poder importar archivos MP3 o WAV para su uso en NHL, crear uniformes personalizados y competir en red con otros aficionados.

LOS SIMS ONLINE

Si al éxito arrollador de los Sims se le suma la popular moda de los *chats* a través de Internet, ¿qué se obtiene? Pues un fenómeno llamado LOS SIMS ONLINE. En vez de relacionarse con sims controlados por el ordenador, los vecinos son otros jugadores conectados a la Red.



Varios jugadores pueden reunir a sus sims en la misma casa para convivir juntos y después celebrar votaciones para expulsar a los elementos indeseables ("Juanito se pasa todo el día haciendo el vago, se mea en la alfombra, y no recoge los platos, ¡a la calle con él!"). Los fans del programa televisivo "Gran Hermano" deben estar relamiéndose de gozo. Otros atractivos del juego serían competir para conseguir al sim más popular o al más rico (el que se pueda permitir la casa más lujosa). Con 64 nuevos tipos de interacción social y nuevas actividades, parece seguro apostar que este juego va a ser la bomba. El otro Sim-Proyecto en el que está trabajando Will Wright es SIMS VILLE, una especie de mezcla de Los Sims y SimCity, ya que incorpora elementos de ambos juegos. El jugador puede importar a las familias que ha creado en Los Sims y meterlas en un barrio lleno de glamurosas boutiques, elegantes restaurantes y discotecas, o bien de prostíbulos, licorerías y delincuentes.

Sid Meier's SimGolfClub

Qué pasa cuando dos de los mayores talentos de la industria unen sus fuerzas en un proyecto común? Esa pregunta parecía flotar en el ambiente en este E3, pues muchas casas

importantes han decidido combinar esfuerzos en proyectos más que interesantes. Pero si nos olvidamos de las compañías y nos centramos en las personas que hay tras ellas, pocas hay tan reconocidas, creativas y geniales como Sid Meier (Civilization, entre otros) y Will Wright (Los Sims, por nombrar algo reciente). La idea de desarrollar un juego de creación y gestión de campos de golf al estilo de SimCity partió de Meier, pero decidió buscar el consejo del responsable de ese preciso título y así surgió la colaboración de Wright. Con semejantes lumbreras al frente sólo cabe esperar lo mejor, aunque aún es pronto para echar las campanas al vuelo y asegurar que será uno de los títulos del momento.

EIDOS

Salt Lake 2002

Igual que ya hicieran con las pasadas olimpiadas de verano celebradas en Sidney (Australia), Eidos y el estudio inglés Attention to Detail preparan el juego oficial de las próximas olimpiadas de invierno, que se celebrarán en Salt Lake City (Estados Unidos). Esperemos que esta vez los resultados sean más satisfactorios. Salt Lake 2002 contará con seis de las pruebas oficiales de descenso, como el slalom alpino femenino o el bobsleigh por parejas masculino, e incluirá varias modalidades de juego, tanto individuales como multijugador. Hasta cuatro personas podrán competir en escenarios que recrean con precisión (se han reconstruido a partir de imágenes de satélite) los entornos naturales donde se celebrarán los juegos reales.

FOX

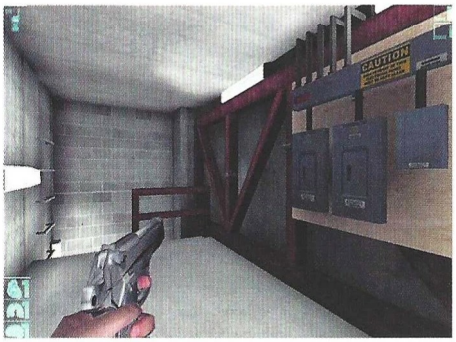
Aliens vs. Predator 2

Fox nos ofrece una nueva ocasión de convertirnos en un bestial alien, un sofisticado predator o un simple marine colonial en este conflicto a tres bandas que ha cambiado de desarrollador, pasando a manos de los responsables del excelente No One Lives Forever. El uso del nuevo entorno gráfico LitchTech permite crear escenarios 3D más sofisticados y avanzados que los originales. Sin dejar de lado las opciones multijugador, que son al fin y al cabo las que dieron mayor popularidad al primer juego, Monolith también pretende dar un importante impulso al aspecto individual, de modo que las tres campañas (una para cada bando) sean bastante más sustancio-

sas que las anteriores. Por el momento, las mejoras con respecto a la primera entrega parecen referirse fundamentalmente al aspecto gráfico pero, teniendo en cuenta el buen hacer de Monolith en No One Lives Forever, cabe esperar grandes cosas de este título.

Die Hard: Nakatomi Plaza

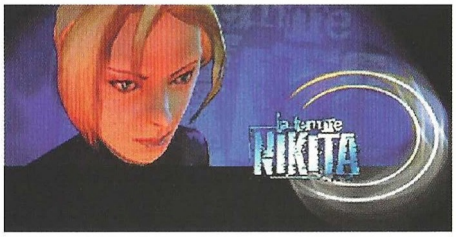
Los fanáticos de La Jungla de Cristal recordarán que Nakatomi Plaza es precisamente el edificio en que transcurría toda la acción de la película original de la serie. Como su nombre sugiere, este nuevo título será un juego de acción en primera persona que tratará de recrear muchas de las situaciones vistas en ese mismo filme. A pesar de utilizar el mismo motor gráfico de Alien vs. Predator 2, su aspecto es muy distinto, primando el realismo sobre otras consideraciones estéticas. En la piel de John McClane, tendremos que cumplir una serie de objetivos a lo largo del juego, armados hasta los dientes con un buen arsenal, pero sin dejar de usar el sigilo en aquellas situaciones que así lo exijan.



INFOGRAMES

La Femme Nikita

La serie de televisión, emitida en nuestro país por Tele 5 no es que haya sido un gran éxito de masas, pero cuenta con cierto número de aficionados incondicionales y podría servir para crear un interesante juego de espionaje. En él, podremos llevar a la propia Nikita o a su compañero y mentor Michael, dos de los agentes de la Sección Uno, un grupo secreto especializado en operaciones de contraespionaje. El trabajo en equipo y el autocontrol serán fundamentales para superar las misiones que les aguardan, que les llevarán a visitar todos los rincones del planeta, desde Nueva York a Zanzíbar, pasando por Papúa Nueva Guinea o Alaska.



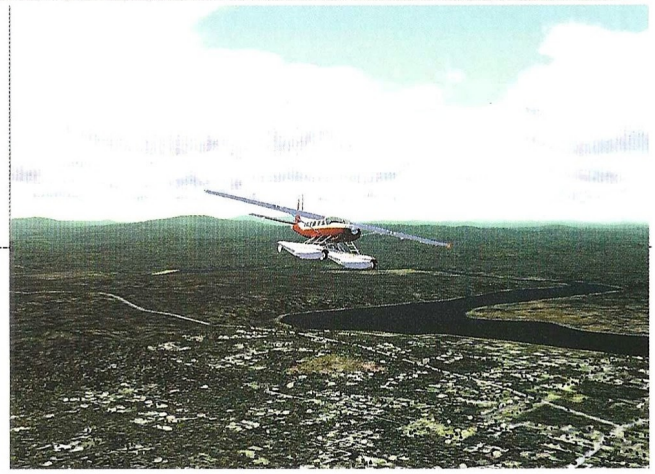
Unreal II

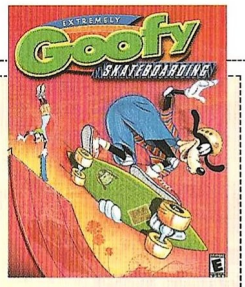
La secuela del ya clásico juego de acción en primera persona va camino de convertirse en uno de los juegos dotados de una tecnología más avanzada. Las primeras demostraciones del nuevo motor gráfico ya resultaron impresionantes, pero no mostraban nada jugable. Ahora ya se ha podido ver el juego en marcha y los resultados son sencillamente espectaculares. El nivel de detalle de personajes, niveles y efectos es increíble. Unreal II cuenta con una historia central y personajes completamente nuevos. El protagonista es un *marshall* colonial que tendrá que velar por el cumplimiento de la ley en su sector de la galaxia. Aunque la acción se desarrolla en varios mundos, contaremos con una base de operaciones, nuestra nave, a bordo de la cual se encuentra Aida, encargada de informarnos de cuanto sucede a nuestro alrededor. Además de la campaña individual, también habrá varias modalidades multijugador, con mapas específicos y opciones especiales.

INTERPLAY

Star Trek: Starfleet Command Orion Pirates

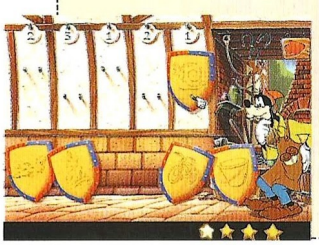
Orion Pirates es una expansión independiente de Starfleet Command II que no requerirá tener éste instalado para poder jugar. Como los anteriores de la serie, se centrará fundamentalmente en el combate táctico en tiempo real en el espacio con naves de gran calado. Contendrá lo mejor de las entregas





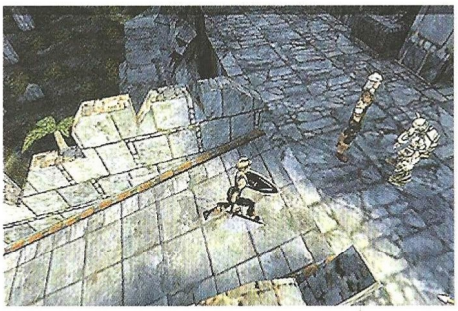
DISNEY

¿Cómo olvidarnos de Disney y sus denonados esfuerzos por invadir el mercado con candoroso software infantil? EXTREMELY GOOFY SKATEBOARDING es una especie de juego de Skate, a lo Tony Hawk, que tiene por protagonistas a Goofy e hijo. Disney asegura que este juego "es lo que los chavales estaban esperando". Que nos llamen escépticos por ponerlo en duda, pero si no hay pokémon de por medio... RADIO DISNEY, un programa de edición de música, parece más interesante. Los pequeños pueden crear fácilmente una monstruosidad parecida a una canción, añadirle su voz, y colgarla en la web oficial para regocijo general. Suena estupendo. PHONICS QUEST propone una serie de mini-juegos que enseñan a lo niños las maravillas de las letras, la fonética, el vocabulario, la construcción de palabras, las vocales y otros fascinantes conceptos. Mickey jura que le obligaron a participar contra su voluntad. Por último, ULTIMATE RIDE era el más adulto de los juegos expuestos (de nueve años en adelante). Consiste en diseñar montañas rusas de realismo fotográfico que cumplan ciertos criterios, y luego montar en ellas desde una perspectiva de primera persona.



Torn

Con este proyecto, Black Isle se ha embarcado en la creación de todo un nuevo mundo de fantasía al estilo de los de D&D, que tantos éxitos le han proporcionado anteriormente, pero con la suficiente personalidad propia como para merecer mayor consideración que la de un simple clon. Si todo marcha bien, la compañía espera extender la vida de este primer título en sucesivas entregas. Por lo pronto, la adopción del nuevo entorno gráfico 3D LitchTech ya asegura una gran calidad gráfica, aunque también haya acarreado ciertos retrasos en el desarrollo que, vistos los resultados, son perfectamente perdonables. Aunque la versión que se ha podido ver todavía no tenía implementados ciertos efectos visuales, ya incorporaba luces y sombras en tiempo real y, gráficamente, supone una mejora ciertamente significativa sobre otros productos anteriores de la compañía.



MICROSOFT

Flight Simulator 2002

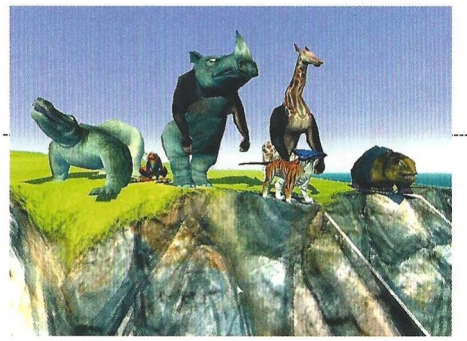
La nueva versión de este popular simulador de vuelo civil contará con una notable mejora gráfica con respecto a Flight Simulator 2000, lo que se ha logrado gracias, fundamentalmente, a la incorporación de una tecnología diseñada por la propia Microsoft y que ya utilizara en su Combat Flight Simulator 2. Esto se traduce en un mayor nivel de detalle en los propios aviones, entre los que se incluirán nuevos modelos como el Boeing 747-400 o el Cessna Caravan pero, sobre todo, será particularmente apreciable en el terreno, gracias a la nueva tecnología AutoGen, que se encarga de generar sobre la marcha los objetos del paisaje que podremos ver desde nuestro avión. Otro nuevo elemento que puede resultar especialmente interesante para los aficionados es el control de tráfico aéreo interactivo y en tiempo real.

MechCommander 2

Aunque se base, al igual que la serie MechWarrior, en el universo BattleTech creado por FASA, esta serie se acerca, sin embargo, a la mecánica de juego de Rainbow Six y tantos otros productos similares. Es decir, tenemos que dirigir un equipo de 12 sofisticados *mechs* en una serie de misiones que nos obligarán a desplegar toda nuestra habilidad táctica. En esta segunda entrega, el entorno 3D estará, por supuesto, mejorado, lo que nos otorgará mayor control sobre la cámara. Un detalle que parece cobrar especial importancia es la disposición del terreno, que resultará fundamental aprovechar para inclinar la balanza a nuestro favor y poder, incluso, quedarnos con los *mechs* enemigos para incorporarlos a nuestro arsenal.

Sigma: The Adventures of Rex Chance

Otro de esos títulos de los que ya se ha hablado largo y tendido, una de las grandes promesas de los juegos de estrategia en tiempo real, con un concepto curioso y original. Claro que, ¿qué cabía esperar de los responsables de Homeworld? En Sigma, formaremos nuestros ejércitos mediante ingeniería ge-



nética, combinando las habilidades de animales reales, con lo que podremos crear gacelas-rinoceronte o murciélagos-piraña, siempre y cuando recojamos antes el material genético necesario. Las posibilidades de combinación que tendremos a lo largo de la campaña individual son casi infinitas, aunque se verán algo restringidas en las partidas multijugador, en las que habrá que elegirlas previamente al comienzo de las mismas. Todavía falta casi un año para su lanzamiento, pero al menos ya se ha podido ver algo jugable.

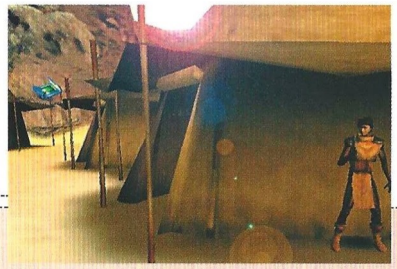
Zoo Tycoon

El éxito de ventas de los juegos de gestión como Roller Coaster Tycoon ha propiciado la aparición de innumerables productos similares. En éste tendremos que hacer exactamente lo que indica el título: convertirnos en un magnate de los zoos, creando uno que logre atraer y mantener una buena afluencia de visitantes. Para ello tendremos que construir los hábitat de los distintos animales, poblarlos con las correspondientes fieras, ocuparnos de su bienestar y no olvidarnos tampoco de nuestros clientes, construyendo tiendas de regalos, servicios, merenderos, etc., en los que puedan gastar su dinero. A diferencia de los escenarios prefijados de otros juegos de gestión, Zoo Tycoon está pensado para tener un desarrollo abierto, sin un final concreto. Los gráficos son coloridos y tanto animales como personas cuentan con divertidas y completas animaciones.

PYRO STUDIOS

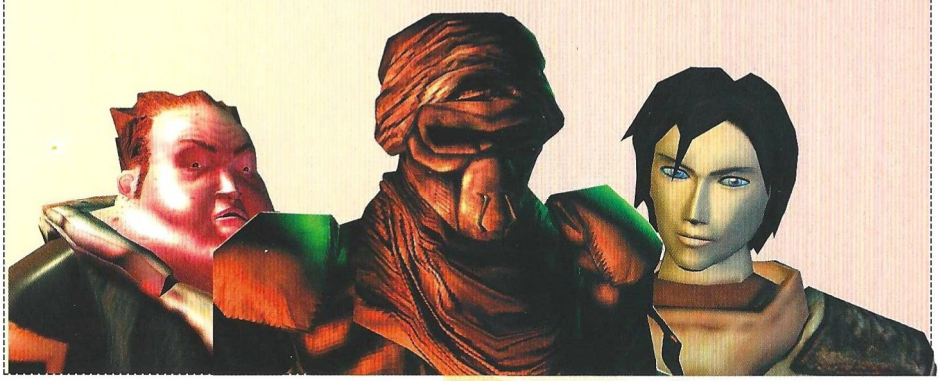
Praetorians

Todavía falta bastante tiempo para que el nuevo proyecto de Pyro Studios esté completo, pero ya hemos podido ver cómo va tomando forma. Este juego 3D de estrategia estará ambientado en los primeros tiempos del Imperio Romano, donde encontraremos tres facciones fundamentales: los propios romanos, los egipcios y los galos. Praetorians dejará a un lado la gestión de recursos y buscará un enfoque más táctico en el que el número de unidades estará prefijado desde un primer momento, aunque podremos crear alguna más, y con dicha cantidad tendremos que lograr alcanzar la victoria final.



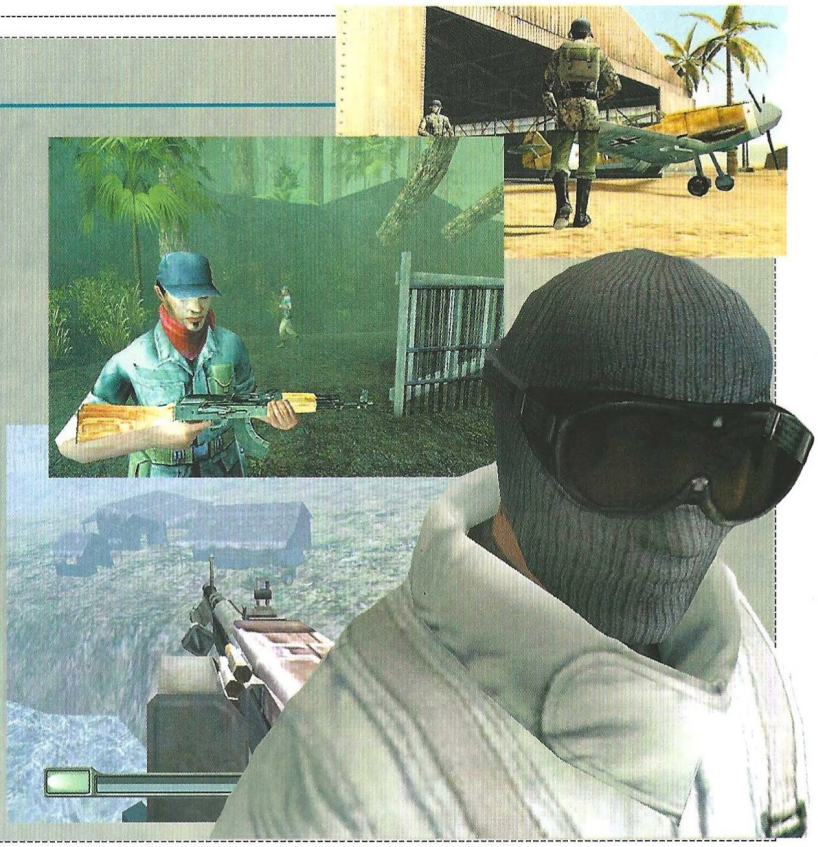
DUNE

La reciente adaptación de la novela de Frank Herbert a la pequeña pantalla (que fue emitida en nuestro país por Tele 5) ha sido aprovechada por Cryo para marcarse un juego ambientados en el planeta de la melange, los fremen y los gusanos gigantes. En contra de todo pronóstico, FRANK HERBERT'S DUNE no es una aventura gráfica en primera persona, sino una aventura de acción y sigilo en la línea de Outcast (¡bieeen!). Lo poco que se pudo ver en el E3 era muy prometedor. Además de este título, Cryo prepara otro de estrategia en tiempo real que sólo se jugará *online*. Lo poco que sabemos de él es que, de alguna forma, utiliza lo que se hizo en su día para Mankind. El otro juego basado en Dune que se mostró en el E3 fue EMPEROR: BATTLE FOR DUNE, que básicamente consiste en una nueva versión de Command & Conquer con suntuosos gráficos en 3D. En este mismo número lo analizamos en profundidad.



JUEGOS DE GUERRA

COMMANDOS 2 no es el único título que revive la nostalgia por las hazañas bélicas de la Segunda Guerra Mundial. MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT es un juego de acción en primera persona que también pone a los nazis en su punto de mira,y lo hace mediante una versión modificada del motor de Quake 3 que tiene una pinta bárbara. HIDDEN AND DANGEROUS 2 propone un enfoque más táctico, con un equipo de seis soldados que pueden ser controlados individualmente en primera o tercera persona y un mapa táctico desde el que darles instrucciones precisas. En esa misma línea se mueve CONFLICT DESERT STORM, sólo que con cuatro soldados (cada un especializado en una actividad diferente: infiltración, armas pesadas, explosivos y francotirador) y ambientando la acción en la Guerra del Golfo, con sus paisajes desérticos y sus helicópteros. TOM CLANCY'S GHOST RECON también propone conflictos basados en la realidad, donde el jugador controla a un equipo de intervención de la OTAN que utiliza lo último en tecnología armamentística. Aunque el equipo desarrollador es el mismo que el de Rainbow Six, el entorno gráfico del juego y el sistema de control son nuevos. Por último, SOLDIER OF FORTUNE 2 DOUBLE HELIX retoma el tema de las vísceras y la sangre, pero introduce la posibilidad de recurrir al sigilo en vez de al asalto directo.

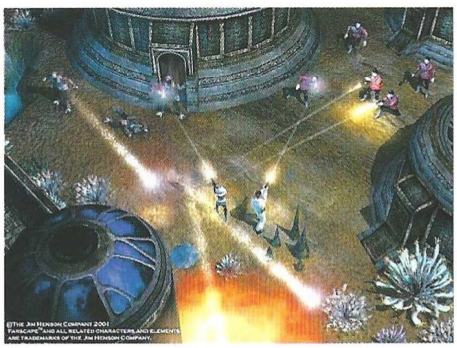


Habrá varios tipos de tropas, cada uno con sus propios puntos fuertes y débiles, por lo que tendremos que aprender a mantener una composición equilibrada de nuestro ejército si pretendemos ganar.

SIMON & SCHUSTER

Farscape

Farscape es una popular serie de televisión de ciencia ficción, realizada por la compañía de Jim Henson, en la que se narran las andanzas de un astronauta americano que se encuentra formando una banda de alienígenas fugitivos renegados que se desplazan a bordo de una nave viviente llamada Moya. Su versión digital será un juego de acción y aventura en tercera persona que contará con buenas dosis de interacción entre personajes y combate. Tendremos ocasión de controlar a varios miembros del equipo protagonista y habrá que aprender a usar sus distintas habilidades complementarias para superar ciertos retos que nos permitan, en última instancia, detener una misteriosa amenaza que podría desestabilizar el equilibrio de toda la galaxia.



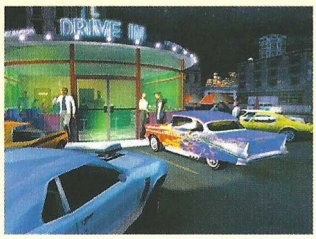
TAKE 2

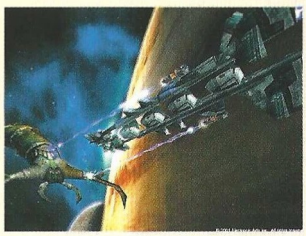
Age of Wonders II: The Wizard´s Throne

El primer Age of Wonders fue uno de los mejores juegos de estrategia por turnos de los últimos años. Esta secuela seguirá combinando elementos de los *wargames*, la construcción de imperios y el rol fantástico, aunque mejorará prácticamente todos los aspectos posibles: el interfaz, los sistemas de combate, diplomacia y gestión y el mismo componente de rol. En las batallas, por ejemplo, habrá que tomar en consideración el nuevo terreno poligonal a la hora de desarrollar nuestras tácticas. Además, ya no estaremos limitados a jugar con una única raza, sino que podremos reclutar unidades de cualquier otra con la que mantengamos buenas relaciones.

JUEGOS ONLINE

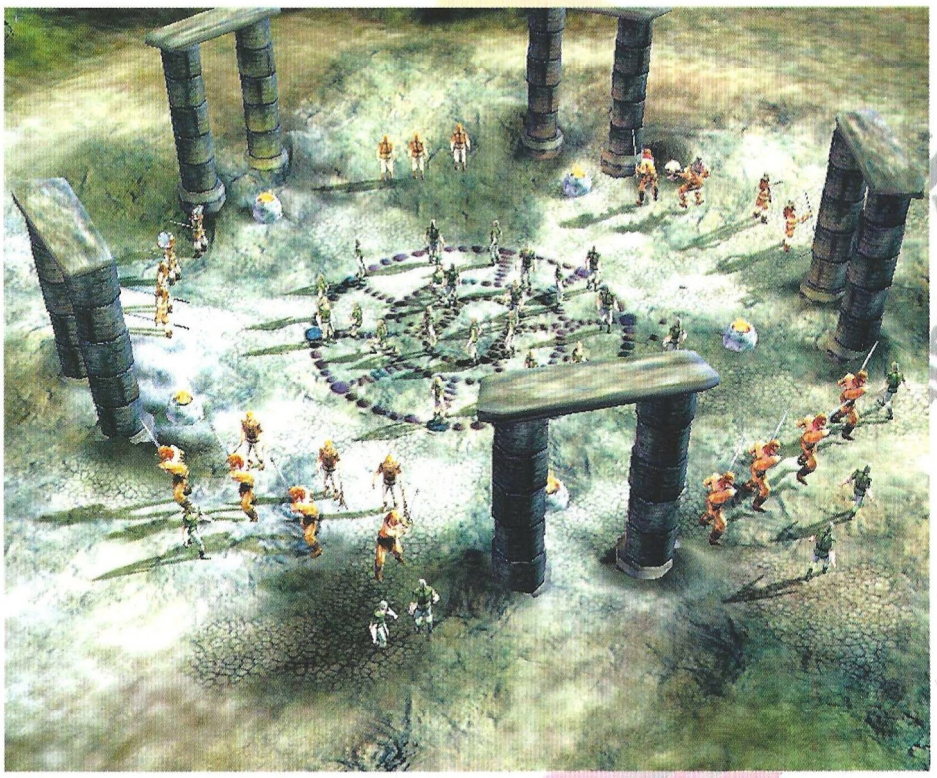
El éxito mundial de Everquest ha desencadenado una carrera por parte de los desarrolladores para subirse al carro de los juegos multijugador masivos. La reacción de Sony no se ha hecho esperar y su EVERQUEST: SHADOWS OF LUCILIN introduce más novedades que cualquier otra ampliación anterior, en especial en el apartado gráfico. ASHERON'S CALL 2, su más directo rival, también muestra muy buenas maneras gráficas. Un nuevo sistema de creación de personajes, más accesible y sencillo que el de la primera parte, promete atraer a muchos jugadores. En cuanto a los otros aspirantes, ANARCHY ONLINE se configura como el más sólido. Pone especial énfasis en la interacción social, y cuenta una historia (de cuatro años) que se va modificando con las acciones de los jugadores. Dado que está ambientado en un mundo de ciencia ficción en vez de en uno de fantasía, podría convivir pacíficamente con EVERQUEST. O tal vez no. Otra propuesta más extravagante es la de MOTOR CITY ONLINE que lleva el concepto del juego multijugador masivo a la conducción de coches: competir contra otros jugadores para ganar dinero y comprar y vender vehículos en un mercado cuyos precios fluctúan con la oferta y la demanda. Por último, EARTH AND BEYOND se perfila como el título de combate *online* en el espacio más prometedor, desbancando a FREELANCER.



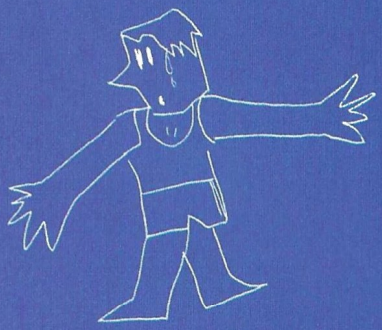


Myth III: The Wolf Age

Era inevitable, dado el éxito y la repercusión de Myth en la estrategia en tiempo real de los últimos años, y que sirvió para dar lustro a Bungie como desarrollador, que dicho estudio fuera produciendo sucesivas secuelas de la serie. Lo que no era tan previsible es que, al igual que ha ocurrido con Myst III, la tercera entrega de la serie cambiara de manos y pasase a una nueva compañía. Eso también sirve para marcar un importante punto y aparte, con la introducción de una significativa mejora gráfica que se concreta en un entorno completamente 3D (incluyendo las unidades, que antes eran 2D) con los típicos efectos de luz en tiempo real y otros espectaculares detalles. La nueva campaña comprende 25 misiones, que narran una historia ambientada 1.000 años antes de la original. Aunque volveremos a encontrarnos con algunas de las unidades clásicas, no faltarán otras completamente nuevas, hasta hacer un total de 42 diferentes. También incluirá un servicio online similar a Bungie.net que facilitará la creación de partidas multijugador.

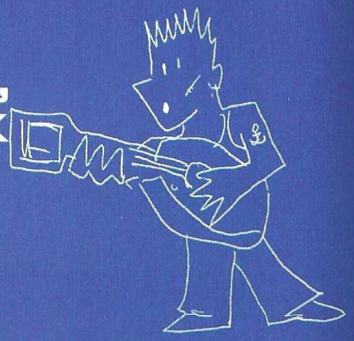


SI NO SABES QUIEN ES LARA CROFT
PERO SI MARUJITA DIAZ



SI CREES QUE EL JOYSTICK
ES UN TIPO DE AEROBIC

SI CUANDO ESCUCHAS DECIR DVD
CREES QUE ES UN PARTIDO RADICAL



Y CUANDO HABLAN DE WEB O WAP,
DICES QUE ODIAS LA MÚSICA PUNK

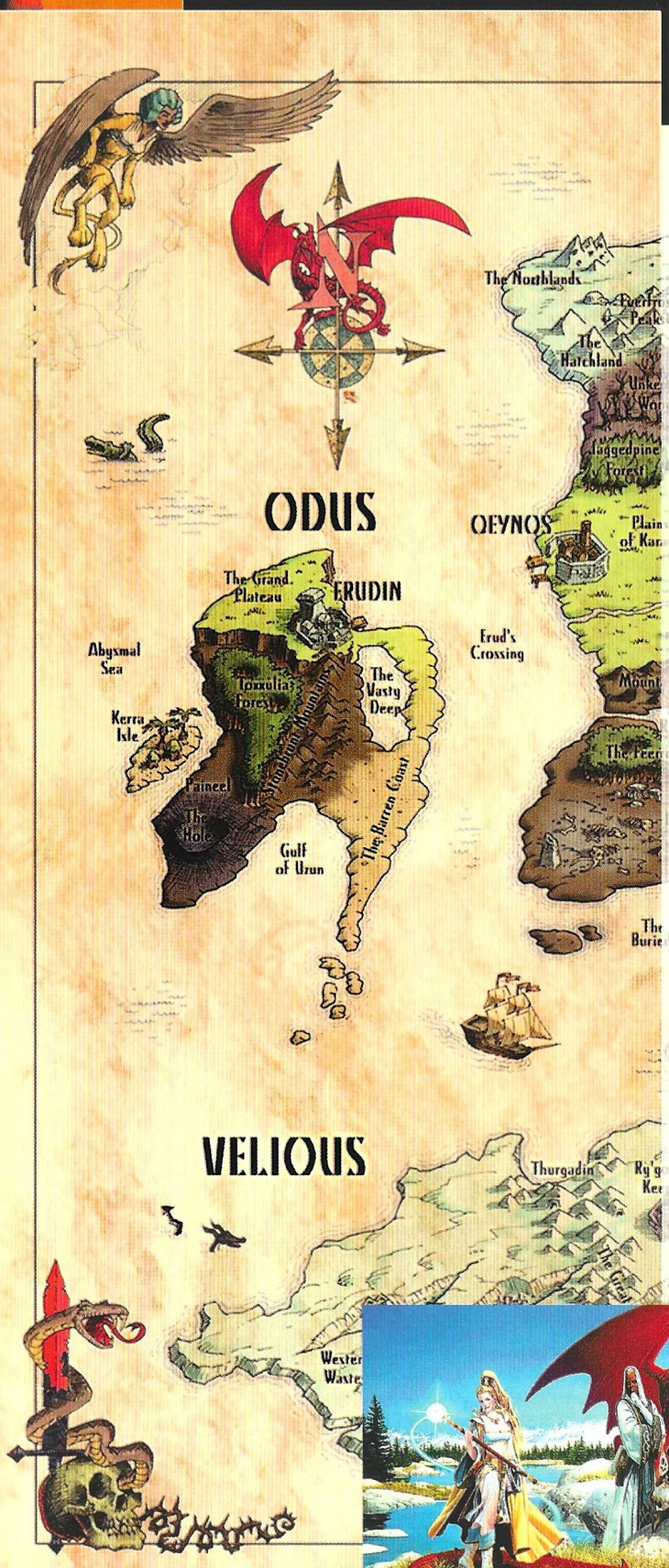
esta NO ES TU REVISTA

EGM NO SÓLO JUEGOS
ELECTRONIC GAMING MONTHLY

EGM NO SÓLO JUEGOS todo en vídeojuegos, consolas, móviles, internet, DVD....
ELECTRONIC GAMING MONTHLY

TODOS LOS MESES
GRATIS CON COMPUTER GAMING WORLD.

Rol *online*, la burbuja a punto de estallar



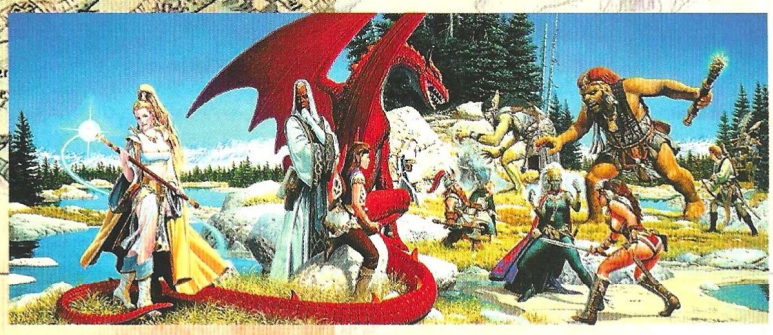
Los **juegos de rol *online* multijugador masivos** (JDRMM) se basan en el concepto de los mundos persistentes, donde miles de jugadores se reúnen mediante una conexión a Internet para *chatear*, luchar y explorar su entorno. Lo de "persistente" significa que la partida sigue funcionando aunque no estés conectado, ya que siempre habrá alguien en algún lugar del mundo que estará jugando mientras tú duermes.

Se trata de una experiencia única y para las compañías de videojuegos es un negocio redondo. Los usuarios pagan una cuota mensual para jugar, con lo que más que un producto, lo que se está ofreciendo es un servicio. Y los piratas pueden copiar un producto, pero nunca podrán copiar un servicio. Así las cosas, parece que todo el mundo quiere hacer su propio JDRMM y forrarse. **Grave error.**

Sí, es un error, porque no todo el mundo dispone de los recursos económicos de Sony, Microsoft o Electronic Arts para montar una red de servidores estables, ni cuenta con el equipo de experimentados profesionales de Verant, Turbine o Origin para crear algo tan complejo y difícil como un JDRMM, que además requiere una constante supervisión después de su salida al mercado.

Con esto no quiero decir que los valientes proyectos alternativos de las casas desarrolladoras menores estén abocados al fracaso, pero es evidente que no hay mercado suficiente para todos los títulos que se están preparando. Un JDRMM no es como un juego tradicional de acción o estrategia. Hoy puedes estar jugando a *Red Alert 2*, mañana a *Starcraft* y pasado mañana volver a *Red Alert 2* sin ningún problema. En cambio, un jugador no va mariposeando de un JDRMM a otro.

¿Por qué? Tal vez porque la misma naturaleza de los JDRMM exige un dedicación inusual y consume todas las horas de juego disponibles (el sistema de recompensas de ***EverQuest*** es tan adictivo como la nicotina). Además, en un JDRMM se crean comunidades similares a las de los canales de chat. Te conectas todos los días al canal de *chat* #rol porque tienes amigos allí y no se te ocurre pasarte por #románticos para conocer gente nueva. Del mismo modo, si tienes amigos en *EverQuest* o *Ultima Online*, no los vas a dejar tirados para conocer a los cuatro infelices que se han comprado un nuevo JDRMM cuyo éxito es incierto en el mejor de los casos.



Gabriel Pérez-Ayala

Jeckyll & Hyde
(In Utero/Cryo)

Un monstruo anda suelto

2,0

5.990 ptas/ 36 €
Requiere: P 400, 64 Mb, aceleradora 3D con 8 Mb
Jugadores: 1
www.jekyll-game.com

Al mirar las pantallas que ilustran estas páginas, un jugador avezado probablemente pensaría que Jeckyll y Hyde no es más que otra rutinaria aventura de acción y plataformas en la línea de Tomb Raider, pero sin protagonista pechugona de por medio. Lo trágico del caso es que tendría razón.

Es triste, muy triste que se desaproveche de esta forma la licencia de una novela con tantas posibilidades como Dr. Jeckyll & Mr.Hyde, pero la gente de In Utero debió pensar, "si la fórmula Tomb Raider funcionó con American McGee's Alice, ¿por qué no iba a funcionar también aquí?" Pues... ¿tal vez porque American McGee's Alice era un juego extraordinario, con gráficos de impresión, un control estupendo y un diseño de niveles y enemigos de los que hacen época? En cambio, Jeckyll & Hyde es un fracaso en casi todos los aspectos.

Buena estética

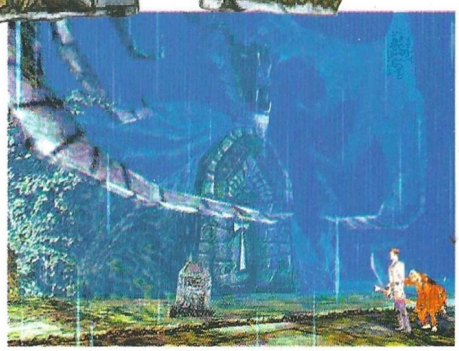
Empecemos por los gráficos. La estética de los personajes es francamente buena, muy original y recuerda a la de algunos cómics europeos de vanguardia. Por desgracia, el motor gráfico no está a la altura del esfuerzo. Aunque algunas habitaciones son impresionantes, como el aula magna o la capilla, la tónica general es repetir las mismas texturas una y otra vez para construir un entorno laberíntico que aburre con rapidez. La cámara se puede controlar manualmente en la mayoría de los casos, pero eso no impide que pegue bruscos bandazos de un lado a otro mientras se está corriendo por las habitaciones del manicomio, creando un efecto desagradablemente mareante.

Hay muy serios problemas de detección de colisiones. Jekyll puede caerse atravesando una plataforma o tropezar con un elemento del mobiliario antes de llegar a tocarlo. En cuanto al combate cuerpo a cuerpo, hay golpes que se encajan

o se asestan sin llegar a tocar al adversario. El efecto de conectar un golpe está muy mal conseguido, con una animación brusca y artificiosa. En general, los gráficos transmiten una sensación de poca consistencia. Ni siquiera se han molestado por poner animación facial en los personajes durante las escenas intermedias, algo que ya debería ser obligatorio en estos tiempos que corren.

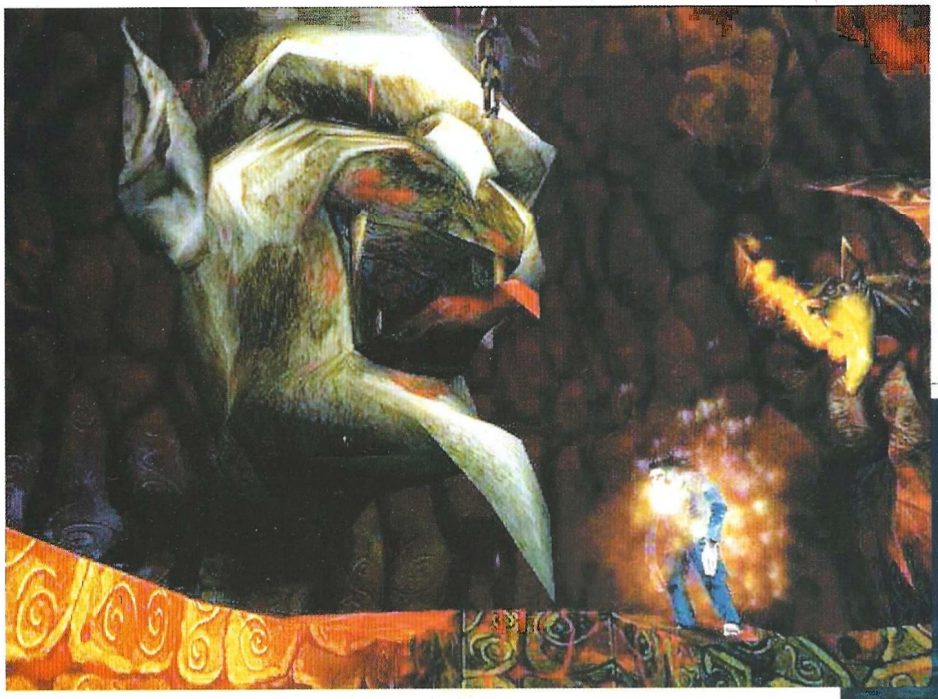
Salta y corre

Luego está el tema del control, el otro gran pecado de este juego. Se ha descartado el uso del ratón, optando por una configuración de pad o teclado. En dos palabras: es horrible. Los movimientos del protagonista son tan sensibles que incluso tareas tan sencillas como alinearse con una puerta para atravesarla se hacen complicadas, mucho más cuando se requieren movimientos más sutiles, como andar por un paso estrecho sin caerse. Cabe cuestionarse qué demonios hace el Dr.Jeckyll dando saltos y encaramándose a los muebles como si fuese un mono, actividades que resultan más creíbles cuando se juega como

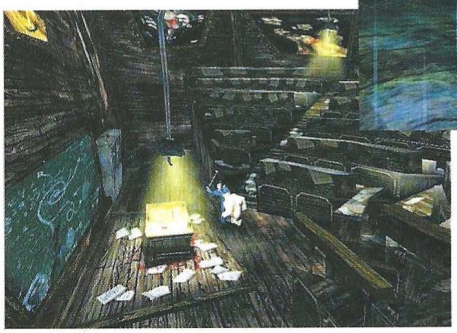


Mr.Hyde, cuyo aspecto físico es más bestial. Aún así, se debería haber potenciado la diferencia del estilo de juego entre uno y otro personaje, tal vez haciendo una mezcla de aventura gráfica (Jeckyll) y acción (Hyde). Pero de nada vale lamentarse ahora que el mal ya está hecho.

Durante la aventura, el Dr.Jeckyll recoge objetos que guarda en su inventario. "Éter... esto me puede ser útil", dice al encontrar uno. Y me pregunto: ¿Útil para qué? ¿No podría ser un poco más explícito? Otros objetos ni siquiera tienen el beneficio de una explicación críptica y el jugador se pasea sin tener ninguna idea de lo que hacer con ellos. Esta alarmante falta de



Además de graves errores técnicos, Jekyll & Hyde tiene un serio problema: el jugador carece de información para saber qué hacer a continuación



explicaciones se extiende también al tema de las puertas cerradas. Se encuentran muchas puertas, algunas se abren y otras no.

El problema aquí es que no se proporciona ninguna pista acerca del motivo por el que una puerta no se abre, así que el jugador nunca está seguro de si se trata de una puerta de adorno, si necesita alguna llave, o si simplemente no será que tiene que colocarse en la posición adecuada para abrirla. Apretar el botón de acción en diferentes posiciones delante de una puerta para confirmar que, efectivamente, no se abre, no es nada divertido. A ver si se dan por aludidos los programadores.

La frustración sigue creciendo por la naturaleza laberíntica del escenario. Es imposible saber a ciencia cierta si el avance se ve impedido porque se ha dejado un objeto sin recoger, porque hay que usar uno de los que ya tienes en el inventario o, tal vez, porque se ha pasado por alto una salida oculta en alguna de las habitaciones visitadas.

Por fortuna, el juego tiene una virtud por la que merece alabanza: el sistema de guardar la partida. No sólo se puede salvar en cualquier punto, sino que también hay *checkpoints*: cuando el jugador se desploma tras recibir en el cráneo el lanzamiento de un plato por parte de un loco furioso, no hace falta cargar una de las partidas salvadas manualmente, sino que se regresa al último punto donde se ha guardado el juego automáticamente. Estos *checkpoints* están situados en lugares inteligentes, a menudo en la misma entrada de la habitación donde se ha fallecido, con lo que no hace falta repetir lo andado más de lo estrictamente necesario. Un problema de este sistema es que la energía vital del protagonista permanece menguada al volver al último *checkpoint*, con lo que al final se acaba deambulando por ahí con la salud hecha un trapo, como un alma en pena.

Tal vez algún apasionado de la novela original se sienta tentado de hacerse con este título... Es frustrante, aburrido y tiene fallos de diseño demasiado gordos como para pasarlos por alto. Seguro hay felices matrimonios entre literatura y juegos, pero no éste. **Gabriel Pérez-Ayala**

Otro desencantado 5,5

Los que hemos leído el libro del extraño caso del Doctor Jekyll & Mr. Hyde nos vamos a llevar una desilusión al jugar a esta adaptación del clásico de Stevenson. La ambientación está muy bien lograda, aunque dentro del sanatorio se repitan en exceso los fondos. Los personajes son inquietantes y el sonido contribuye a crear una sensación de angustia muy acorde con la novela. El juego nos traslada a un Londres gótico y deforme donde tendremos que resolver el secuestro de nuestra hija a la vez que vamos descubriendo los secretos de una misteriosa secta. En las situaciones difíciles saldrá nuestro otro yo para encargarse de resolver los problemas, un Mr. Hyde con aspecto simiesco bien conseguido. Sin embargo algo falla en la aventura: el movimiento no es todo lo fluido que debiera, un defecto pasable si la historia nos absorbe, algo que no ocurre aunque no haya un motivo claro del porqué este Jekyll & Hyde no nos mete de lleno en la piel de su protagonista. Es una lástima que aventuras que parten de argumentos interesantes con enormes posibilidades, gráficos bien logrados y buenos efectos de sonido, no estén a la altura. **Óscar Charneco**

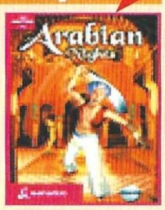
La espantada 3,0

Cryo ha elegido la magistral novela de Stevenson en un intento de hacernos sentir el oscuro impulso de la maldad. Lástima que apenas te haga sentir un mísero escalofrío, a no ser por las caras tan extrañas de los personajes o los torpes movimientos que realizan por los tétricos pasillos de la mansión, repletos de enfermos mentales no muy hábiles, todo hay que decirlo. Un momento de acción y el triple de charla; así es la esencia de un juego que, encima, resulta complicado desde el principio. Y digo desde el principio porque, si te confías, seguro que se te pasa por alto configurar los controles y después de una extensa perorata te ves dentro de una habitación de espaldas e inmovilizado. El simple hecho de abrir una puerta también se convierte en misión imposible: unas se abren, otras no y tú te pasas horas deambulando y maldiciendo por no tener una simple indicación de lo que tienes que hacer. Pero ahí no queda todo: para rematarlo tenemos el tema de la carencia de información. Todavía no sé para qué demonios sirve el éter que guardo en mi inventario, así que siempre acabo bebiéndomelo. Otra aventura más que se vale del éxito de un novela para intentar engancharnos. **Mónica Revilla**

Arabian Nights
(Visiware / Cryo)

Misterio de las 1.001 noches

7,1



6990 ptas/ 42,01 €
Requiere: PII 233, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
www.visiware.com

Ambientado en el lujo y esplendor musulmán que tan bien describiera Scherezade en sus relatos, Arabian Nights quiere ser más que Prince of Persia obligándote a rescatar a cinco en lugar de a una sola princesa. Nunca la poligamia había dado tantos problemas. Y si no, que se lo pregunten al joven protagonista del juego.

Nunca un cumpleaños fue tan amargo para una princesa. Melissa, la hija mayor del Sultán, debe contraer matrimonio el día que cumple 20 años, siguiendo las leyes que marca la Koba, reglamento oficial de su tierra. Melissa no sabe aún quién es su prometido, aunque ella está enamorada de un joven árabe, Alí. Algo malo debe esperar la hija del Sultán cuando, la noche previa a su aniversario, le escribe una carta a su querido Alí. En ella le pide que se citen en el cementerio, para presentarle a su padre y que éste le conceda su mano.

Aunque en principio Melissa sólo debería temer una negativa de su padre, algo extraño se oculta tras sus temerosas letras. De hecho, el encuentro nocturno se complica y Alí, en lugar de encontrar a su voluptuosa prometida entre las lápidas, se encontrará con una guerrera, un poco mal hablada, y varios secuaces tullidos, contra los que tendrá que enfrentarse. ¿Qué ocurre?, ¿qué le ha pasado a Melissa?

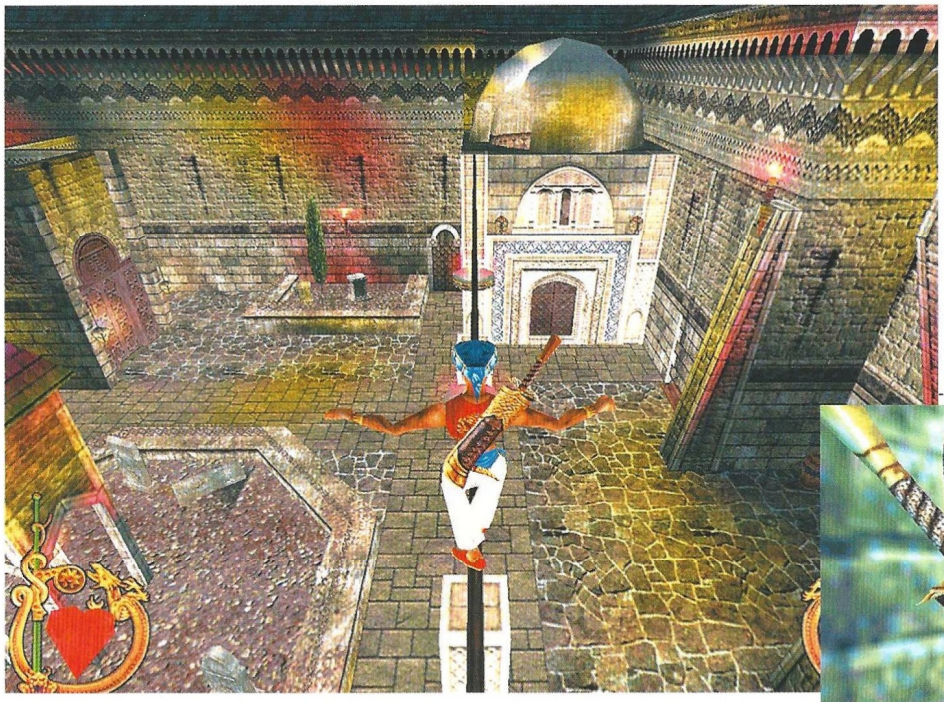
Con esta historia parte el argumento inicial de Arabian Nights, una aventura gráfica con una mezcla importante de acción, lo cual nos recordará mucho a series como *Tomb Raider* o *El Príncipe de Persia*, aunque con más puntos de conexión con este último, debido al parecido argumental que tienen. Sin embargo, Arabian Nights es único por muchos motivos.

Desde luego, la trama introductoria del juego no puede ser más intrigante. Según avancemos, veremos cómo la historia se complica cada vez más con nuevos personajes: princesas, genios, muchos enemigos, etc. Claro que, a estas alturas, aún no sabremos que Melissa es la hija mayor del Sultán y que la Koba señala que en caso de la muerte del Sultán, su hijo mayor ocupará su puesto y si el Sultán no tienen ningún hijo, como es el caso, será el marido de la hija mayor quién lo sucederá. Y como último caso, si la princesa no estuviese casada o fuese viuda, sería el Gran Visir quien ocuparía el trono. Bueno, todo esto quizá nos dé alguna pista más sobre parte del misterio.

Son muchas las cosas buenas del juego, como el argumento y los gráficos. Sin embargo, la principal novedad de este juego es la forma en la que se pensó distribuir: Arabian Nights es un juego que se concibió originalmente para ser distribuido sólo por Internet y por entregas, aunque en nuestro país, y seguro que en alguno más, se va a vender el juego en CD-ROM y con los siete episodios de que consta.

Es decir que, si se hubiese mantenido su forma en forma de serie, los usuarios tendríamos que haceros con el juego, que es gratuito, y con el primer episodio. Luego si queréis seguir jugando habrá que comprar el resto de episodios, siete por el momento. La máxima de "compre después de probar", es toda una apuesta en este caso. Si queréis más información sólo tenéis que acudir a la página web oficial de los desarrolladores, **www.visiware.com**. Eso sí una vez terminado un episodio, si queremos seguir jugando no tendremos más remedio que pagar un nuevo episodio. De hecho podemos adquirirlo de esta forma, pero en versión inglesa.

A través de esos siete episodios, ya disponibles en la versión española, tendremos que enfrentarnos a múltiples enemigos, pero nada demasiado sangriento, ya que



Un guión con amores, desamores, traiciones y conspiraciones políticas, adereza un juego que sigue fielmente el camino emprendido por títulos como Tomb Raider y Prince of Persia

nuestro héroe sólo dispone de sus manos y pies y de una cimitarra para defenderse de los enemigos cuerpo a cuerpo. Para un ataque con más distancia, Alí dispondrá de otras armas, como la navaja y una bomba de mano.

La exploración será la clave para desentrañar el misterio que rodea la desaparición de Melissa y, a través de las siete entregas, nos encontraremos con más de 60 personajes, entre amigos y enemigos, aunque no todos serán tan claves en el misterio como las cuatro hermanas de Melissa (Muscade, Hellebore, Spiruline y Guarana, cada una con una personalidad diferente) o el Gran Visir.

Herramientas y escenarios

El control del juego no supondrá ninguna dificultad para los seguidores del género: una vez configurados los controles, en el interfaz sólo tendrán presente el nivel de vida que posee Alí y el inventario, cuando decidamos utilizarlo. En éste iremos guardando todas las armas, objetos, dinero y pociones (de muy diversos tipos) que vayamos encontrando. No olvides explorar todos los escenarios para que no se quede nada escondido. Incluso mira dentro de los jarrones. También será importante prestar mucha atención en la zona de entrenamiento (los primeros escenarios del juego), ya que nos enseñará múltiples trucos para el resto de los niveles.

La ambientación de los escenarios, todos desarrollados en 3D, la música y los efectos están bastante conseguidos a lo largo de todo el juego. Respecto al apartado gráfico no hay apenas pegas, y aunque no se pude criticar mucho, no hay que olvidar que dentro del género, y por comparación, hay otros más cuidados. Quizás falte más movilidad o suavidad en los movimientos, pero sin poner el grito en el cielo, ya que nuestro protagonista puede caminar, saltar, correr, escalar, caminar sobre una cuerda floja, etc. Sin embargo, quizá los requisitos técnicos para disfrutarlo con la máxima calidad sean un poco altos.

Un nuevo reto

Arabian Nights es sin duda otro nuevo reto a nuestro espíritu aventurero, ya que aunque cuenta con productos similares dentro del género, las pruebas, la variedad de los puzzles y los obstáculos serán nuevos para nosotros, a través de una misteriosa historia de traición y conspiración al más alto nivel. De esta forma, y desde el comienzo de la historia, nos quedaremos un poco intrigados y con la sencillez de manejo y los obstáculos del juego, tendremos lo necesario para estar pendientes de la pantalla.

Además, el juego cuenta con tres niveles de dificultad, los cuales irán incrementando según vayamos avanzando en la historia. Incluso, los ataques de nuestros enemigos serán cada vez más elaborados.

Por último las secuencias que aparecerán entre los diferentes escenarios y episodios son fundamentales para comprender la historia del juego, así que no pierdas detalles de las mismas, incluso en los lugares imaginarios.

Esperanza Navas

El defraudado 5,0

Arabian Nights recoge lo mejor de las aventuras 3D. En muchos momentos nos va a recordar a *Tomb Raider* y, de forma insistente, a *Prince of Persia*. El juego nos introduce en una aventura sacada de *Las Mil y Una Noches* donde tenemos que rescatar a nuestra amada eliminando a todos los enemigos y resolviendo los enigmas que encontraremos a lo largo del camino. Los gráficos son muy coloristas y detallados, reflejando de forma fidedigna el entorno de un cuento oriental. El movimiento está muy conseguido, el sonido es correcto y las opciones que tenemos son innumerables para ayudarnos en nuestro empeño. Sin embargo, el mundo de Arabian Nights tiene una gran deuda con los juegos anteriormente mencionados, lo que provoca que a menudo sintamos que nos han cambiado los escenarios y hemos perdido a nuestra Lara Croft. El hecho de que ni la historia, ni el tipo de aventura sean muy originales supone un lastre muy pesado a la hora de evaluarlo. Si no conoces otros, Arabian Nights te enganchará, pero si ya conoces otros mundos, me temo que vas a sentirte un poco defraudado por la falta de originalidad de este producto.

Oscar Charneco

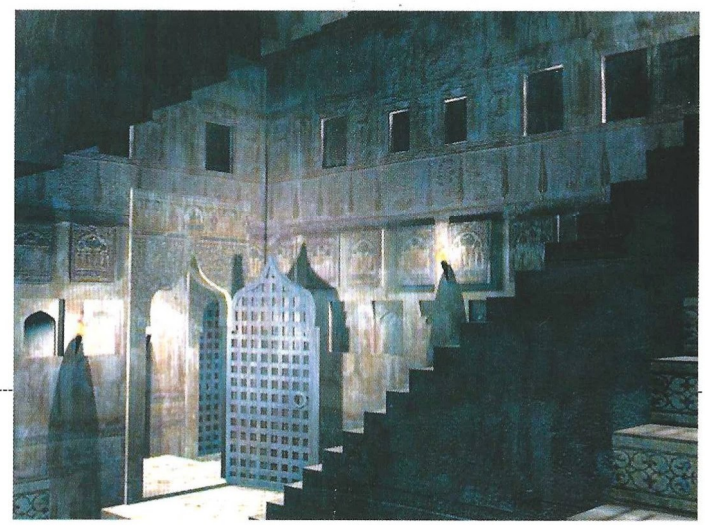
El ácido... 4,0

Pese a lo sugerente del tema y a la evocadora ambientación de las mil y una noches, Arabian Nights falla en lo más importante: el control. Tener que pulsar un botón para agarrarse a un borde tras un salto es algo que debería estar superado. El protagonista no sabe dar un paso atrás sin realizar una vistosa voltereta y corre demasiado de prisa, catapultándose hacia delante, como un tigre en celo, al más mínimo roce del botón. Hay una tecla de andar que en teoría debería solucionarlo todo, pero es incomodísimo tener que llevarla apretada. Las peleas se han resuelto de modo simplista, con un botón de bloqueo y otro de ataque que desencadena hermosos, y a menudo inútiles, movimientos de esgrima y kung-fu. Sin embargo, no se pueden realizar esquivas laterales como las de algunos enemigos, algo incongruente dadas las tendencias acrobáticas del héroe. La traducción y los actores de doblaje son vergonzosos, pero es un acierto que los enemigos te insulten y maldigan mientras pelean contigo, en vez de limitarse a gruñir. Enfrentarse a tigres y rufianes está bien, pero podrían habernos ahorrado a los tullidos y a los mosquitos asesinos.

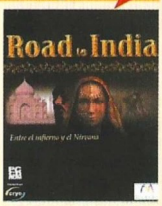
Gabriel Pérez-Ayala

Road to India
(Microïds / Cryo)

Un país en el PDA

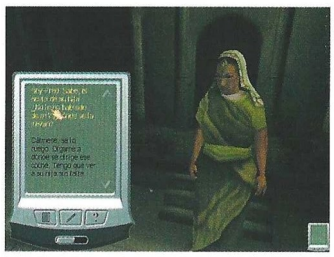


6,9



6990 ptas/ 42,01 €
Requiere: P 266, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
www.microids.com

Un salvaje culto milenario, un país que vive en la miseria, y una historia de amor entre un norteamericano y una india, son algunos de los ingredientes de esta fascinante aventura cuya puesta en escena cuenta con una riqueza visual y una ambientación sonora ya características en los productos de manufactura gala.



De la factoría Microïds llega una nueva aventura gráfica, de esas que ellos saben cuidar hasta el mínimo detalle. De hecho, esta nueva entrega posee una gran calidad en sus escenarios, sobre todo porque utiliza un motor panorámico, es decir, el jugador sólo podrá moverse de zona en zona y no de forma progresiva.

La exploración se hará entonces por zonas y con la visión de 360º en 3D, con el que el jugador podrá rotar sobre sí mismo, así como mirar hacia arriba y abajo. Merece la pena de vez en cuando pararse y observar la belleza de los escenarios que van desde el Nueva Delhi, el Taj Mahal, hasta el templo de Kali o la casa de Darmesh. Un paseo para la India más tradicional a la más moderna.

Como si fuese una de esas noticias del telediario de las tres de la tarde comienza nuestra historia: un atentado en un mercado de Nueva Delhi. Un extraño personaje dejará una maleta cargada de explosivos que acabará con una de las actrices más famosas del país.

Mientras, en el otro extremo del mundo, en Nueva York, Fred Reynols, un joven estudiante, se despide en el aeropuerto de su amada, una estudiante hindú que ha conocido en la universidad que va de viaje a su país para arreglar algunos asuntos.

El viaje se convierte en una pesadilla para ambos, ya que Fred tendrá que viajar a tan exótico país para encontrar a su amada. Será, desde luego, una aventura llena de sorpresas, sobre todo cuando Fred descubra que ha sido secuestrada por los miembros de Kali, un culto que practica todavía los sacrificios humanos. Una carrera contra el reloj en la que la vida de su amada corre un gran peligro, en un país desconocido.

Una historia llena de intrigas en la que nuestra misión será investigar y explorar por cada uno de los escenarios llenos de complejos puzzles que habrá que ir resolviendo. Encontrar objetos, utilizarlos, solos o combinados, serán otras de las tareas. Pero para lograrlo habrá que pensar y estrujarse mucho la cabeza, y no dejar ni un solo rincón de los escenarios por visitar.

El inventario será nuestra única herramienta y ayuda en el juego, ya que en él tendremos todo lo necesario. Se divide en tres zonas: la primera es la del diario, en la que se recogen todos los acontecimientos que vayamos viviendo o sean de cierta importancia. Podemos revisarlos tantas veces como sea necesario. La segunda sección esta dedicada a guardar todos los objetos que vayamos recogiendo y la tercera son las opciones de cargar, guardar o salir.

La aventura transcurre en un ambiente milenario muy cuidado, hasta los detalles más insignificantes. De hecho, el inventario, que imita a un PDA, tiene un diseño y ornamentación indios. Un juego lleno de hermosura, aunque tenemos que ser amantes absolutos de las aventuras gráficas y de los puzzles para enfrentarnos a él.

Esperanza Navas

El negativo 4,0

Las culturas orientales siempre han ejercido en los europeos una especial atracción. Tal vez sea ése el motivo por el que los creadores de este juego lo han situado en la misteriosa y fascinante India, y es una lástima que no se hayan esforzado un poco más en envolver la aventura de esa atmósfera de misterio y espiritualidad. *Road to India* tiene pocos aciertos: la historia resulta caótica en el desarrollo, los escenarios no son nada claros y el doblaje parece sacado de un manual de despropósitos. La base de una buena aventura es un argumento que tenga gancho y un entorno gráfico que nos introduzca de lleno en la historia. *Road to India* se ha olvidado de lo primero y se conforma con presentar unos escenarios bien ambientados, pero que terminan siendo tan confusos como la propia historia. Si éstas son las virtudes, qué podemos decir de los defectos, las voces siguen la línea mediocre de la aventura y consiguen hacer que algunas situaciones dramáticas queden ridículas.

Oscar Charneco

El castigador 3,0

Pero vamos a ver, ¿qué se me ha perdido a mí en la India? Vale, han secuestrado a mi novia, pero anda que no hay mujeres en el mundo. Si Fred hubiese seguido este tren de pensamiento, nos habríamos ahorrado tener que acompañarle a su angustiosa expedición a los suburbios de Nueva Deli. Pero en fin, qué se le va a hacer. Habrá que apechugar con ello. Lo malo es que las aventuras gráficas en primera persona como ésta llevan años estancadas. Título tras título, ninguna se preocupa por introducir novedades que revitalicen este agonizante género. En *Road to India* hay algunas y por ello merece alabanza. Cuando haces clic en un punto interactivo, el protagonista hace un comentario que puede servir para adivinar lo que hay que hacer. Y al hablar con un personaje, se ofrecen opciones de diálogo (aunque lo único que hay que hacer es pinchar en todas hasta agotarlas). Por desgracia, los objetos no pueden examinarse para tener una pista sobre su posible uso. Y ya no se trata de que habría sido una buena idea implantar una función de ayuda opcional para las situaciones de atasco irremediable, es que sin esa función, *Road to India* es injugable.

Gabriel Pérez-Ayala

Legends of Might & Magic
(New World Computing / Virgin)

Cuando el terrorista se viste de mago

7,0

4.990 ptas/ 29,99 €
Requiere: P 300, 64 Mb, aceleradora 3D con 16 Mb
Jugadores: 1 o varios
www.virgin.es

Esta franquicia de New World Computing empezó con un juego de rol y ha terminado con productos tan dispares como juegos de estrategia y aventuras de acción a lo Tomb Raider. Uno ya no sabe qué encontrará cuando en el título de un juego lee las palabras "Might & Magic".

Legends of Might & Magic es un juego de disparos multijugador. Los jugadores se dividen en dos equipos y, según el mapa escogido, se les asigna una misión que les obliga a enfrentarse: rescata la princesa/evita que la rescaten, mata al dragón, escolta al señor de la guerra (uno de los miembros del equipo) hasta la salida/mata al señor de la guerra, coge la espada mágica y llévala hasta el punto designado... Aniquilar a todos los miembros del bando rival también vale para ganar. Al principio de la misión, los jugadores compran armas y equipamiento especial. Cuando uno de ellos muere, tiene que esperar a que acabe la ronda para poder resucitar. Cumplir un objetivo o matar enemigos se recompensa con dinero para comprar armas en la siguiente ronda.

Está claro por dónde van los tiros, ¿no? ¿O hace falta gritar *Counter-Strike* a pleno pulmón? Partiendo de esta base, Legends ofrece nuevos mapas, objetivos e interesantes variantes respecto al original. Al principio de la misión se escoge a uno de los tres personajes disponibles (más sus correspondientes variantes en el otro bando), lo cual decide las armas iniciales. La selección de armas y equipo para comprar es abundante y, como no pretenden ser realistas, tienen efectos muy variados. Hay unas dagas que explotan al rato de clavarse en el suelo y un arco cuyas flechas estallan al chocar con la pared, dejando caer una lluvia de restos llameantes sobre cualquiera que esté debajo en ese momento.

Eso por no mencionar los pergaminos de un solo uso, que otorgan algún efecto mágico a sus usuarios. Algunos de estos pergaminos sólo se pueden encontrar en los cofres repartidos por el mapa, como los conjuros de invisibilidad parcial y velocidad aumentada. Además, hay un arma exclusiva para cada clase de personaje que sólo él puede comprar. Las espadas tienen mayor protagonismo que el miserable cuchillo de *Counter-Strike*, tal vez porque aquí las armas de largo alcance, sobre todo las iniciales, no son tan letales.

Pero la mayor innovación es la presencia de monstruos. Cada mapa tiene sus propias criaturas controladas por el ordenador, algunas de ellas gigantescas, y matarlas reporta beneficios económicos. Cuando se juega una partida en solitario para familiarizarse con el mapa, estos monstruos son una buena manera de practicar las habilidades de combate.

¿Cuál me compro?

Con todo, Legends sigue siendo un plagio de un juego que ya existe en el mercado y, aunque la fórmula funciona igual, cabe plantearse si merece más la pena la última ampliación de Half-Life o éste Legends. Los que lleven ya algún tiempo jugando a terroristas y contraterroristas y estén empezando a cansarse encontrarán una alternativa muy refrescante.

Gabriel Pérez-Ayala

El sorprendido 7,2

Un *shooter* en primera persona, a lo *Unreal Tournament*, pero con un toque fantástico? Pues, aunque parezca mentira, alguien se ha atrevido a hacerlo. Tratándose de un juego de 3DO, me temía lo peor. Quizá por eso me haya sorprendido. Lo primero que me ha llamado la atención son los gráficos. Aunque, usando un motor de la calidad del LithTech, ¿qué menos podía esperarse? Los desarrolladores han creado escenarios amplios y llenos de detalles en los que librar nuestros combates. Las modalidades de juego aportan la suficiente variedad, aunque no dejan de ser variantes de otras bien conocidas, pero siempre tiene su gracia tratar de impedir que el buenazo del paladín logre "rescatar a la princesa", o ser el primero en sacar la "espada de la roca", etc. También ayuda eso de poder pasar por la tienda y comprar mejores armas y armaduras, sin que eso sirva para convertirte de repente en un superhéroe invencible. Naturalmente, este tipo de juegos siempre depende de que encontremos un grupo de amigos con los que resulte divertido jugar, y pasar de pirados que no tienen nada mejor que hacer que pasarse el día enganchados.

Daniel Martín

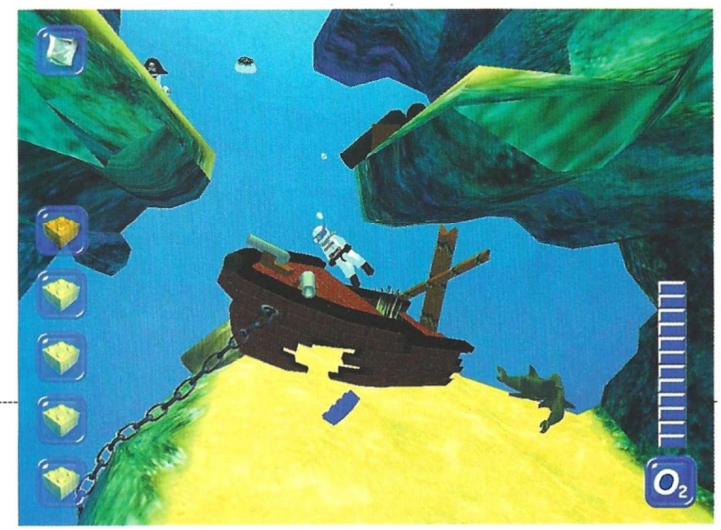
El ofendido 4,0

Me fastidia de sobremanera cuando las casas de software empiezan a ordeñar incontroladamente a su vaca del éxito para sacarse unas gotas más de dinero (como Westwood con sus innumerables *Command & Conquer*, sin ir más lejos), pero cuando la vaca en cuestión es de otro, mi fastidio se convierte en indignación. Y ese es el caso de Legends of Might & Magic, una muestra más de que en 3DO han perdido completamente el norte. ¡Por Dios, si es que hasta el interfaz está copiado de *Counter-Strike*! Si yo fuese uno de los diseñadores de aquel juego, les plantaría una demanda por plagio ahora mismo. Además, ¿cómo se come que hagan un *shooter* con una franquicia que empezó siendo un juego de rol (Might&Magic)? De hecho, tengo entendido que, al principio, Legends of Might and Magic iba a ser un juego de rol cooperativo para jugar a través de Internet, pero por lo visto se echaron atrás a mitad de proyecto y lo reconvirtieron en esta especie de pastiche vergonzoso. No pretendo erigirme en juez y verdugo de nadie, pero si esperan que traicione a mi *Counter-Strike* para ponerme a jugar a esto, van listos.

Antonio Pérez

Lego Island 2: The Brickter's Revenge
(Lego Media/Lego)

Aventuras Lego



7,5

6.490 ptas/ 39,01 €
Requiere: PII 266, 64 Mb RAM, aceleradora 3D con 8 Mb
Jugadores: 1-5
www.lego.com

Una vez más Lego ha vuelto a crear un delicioso programa infantil que sumerge a los niños en un maravilloso mundo de gráficos coloridos, simpáticos personajes y divertidos juegos que estimulan la coordinación y la imaginación, entre otras cosas.

En la Isla Lego todo el mundo es feliz y tiene un bonito hogar. Todos, menos Pepper. Por fortuna, los amables lugareños le ofrecen unos ladrillos para que Eddy Fico (apréciese el ingenioso juego de palabras) le construya una casa. A cambio, Pepper se presenta voluntario para trabajar como repartidor de pizzas a domicilio, demostrando ser un chaval voluntarioso.

La primera parte del juego consiste básicamente en explorar la isla, conocer un poco a sus habitantes (cuyas voces y comentarios son simpatiquísimos) y experimentar las muchas habilidades del protagonista.

Pepper corre, salta, monta en monopatín y se sube a los diversos vehículos que están repartidos por el mundo Lego, que incluyen cosas tan sugerentes como ambulancias, helicópteros y lanchas motoras. ¿Y qué niño no ha soñado nunca con subirse a un coche de policía y conducirlo a su antojo? Los otros coches que circulan por la carretera se desintegran en docenas de piezas Lego tan pronto se aproximan al protagonista y cualquier intento de cruzar la vía de tren provoca la aparición de un Supermán que levanta a Pepper del suelo y lo aleja rápidamente del peligro.

Tras superar esta primera etapa de familiarización con el entorno de juego, los acontecimientos se precipitan. Un peligroso ladrón escapa de la cárcel y dispersa a los cuatro vientos las páginas del libro mágico que mantiene las casas de los habitantes de Lego de una pieza. Hace falta un héroe valiente y dispuesto para solucionar la crisis y encontrar laspáginas. Ni que decir tiene que Pepper está el primero en la lista de solicitantes...

A partir de aquí, Pepper va visitando las nuevas islas temáticas de Lego y participa en dieciocho mini-juegos que están expertamente integrados con el argumento de la aventura. Cuando un mini-juego se completa con éxito, pasa a estar disponible de forma individual desde la casa de Pepper y la historia avanza hasta el siguiente mini-juego. Este sistema de obligar a superar un mini-juego para poder seguir avanzando constituye un sistema de recompensas progresivas que estimula al niño a esmerarse para descubrir lo que se encontrará a continuación.

Los mini-juegos son muy variados en cuanto a mecánica y dificultad y están diseñados para estimular la coordinación, los reflejos y otras destrezas básicas. Tal vez hubiese sido una buena idea que se pudiese avanzar en la aventura sin necesidad de completar todos los mini-juegos con éxito. Al fin y al cabo, no todos los niños son igual de hábiles y algunos pueden sentirse algo frustrados al fracasar en las pruebas dificultad más elevada.

Sin embargo, dado que Lego ha consultado con expertos pedagogos para la elaboración de este título, no seremos nosotros lo que pongamos en duda lo acertado de su diseño.

Gabriel Pérez-Ayala

Maravillado 9,0

Cuando llegó este programa a mis manos no pude dejar de preguntarme por qué los juegos para niños eran en general tan aburridos, faltos de originalidad e imaginación. Así que cuál fue mi sorpresa al descubrir en el mundo Lego todo un catálogo de virtudes de lo que debe ser un juego infantil. La historia es casi lo que menos importa, porque uno de los grandes aciertos de esta aventura es la libertad para moverte y disfrutar de la isla. Los edificios y los vehículos son fiel reflejo del juego de construcción y los personajes y el sonido son, sencillamente, magníficos. La historia nos lleva a realizar nuestro trabajo en la isla para conseguir tener nuestra propia casa, obligándonos a recorrer toda la isla para lograrlo. Las animaciones harán la delicia de los niños: no perdáis detalle de cómo el coche se deshace y vuelve a construir cuando nos cruzamos en su camino. Tan sólo el excesivo tiempo de carga entre los juegos puede provocar el aburrimiento de los niños. Lego Island 2 ha conseguido devolver a los juegos infantiles todas las virtudes que la gran mayoría de ellos se empeñan en no tener en cuenta: originalidad, frescura e imaginación.

Óscar Charneco

La abuelita 9,0

Qué hay de malo en que todavía me gusten los ladrillos de colores y se me ilumine la cara recordando cómo jugaba de pequeña con mis hermanos a construir mil historias? Sí, el juego es simple, pero me gusta y además mucho. Me gusta principalmente su estética alegre, así de simple. Estoy más que cansada de ver juegos de PC oscuros y tétricos y de dejarme los ojos intentando encontrar salidas. Aquí todo es un disfrute para los sentidos, ver cómo se deslizan los personajes tan cuadrados a lo largo y ancho de las verdes montañas es una maravilla o cómo se sumergen en el lago cristalino es toda una experiencia. Me encantan los destellos de luz y, por supuesto, me gusta ver cómo aparece Superman y me eleva al infinito cuando me acerco peligrosamente a las vías del tren. Pero en este mundo de *Pin y Pon* también hay que trabajar y nada menos que de repartidor de pizza. A cambio los lugareños me dan un par de ladrillos para construir mi morada. Aún así creo que no me importaría nada vivir en esta isla de luz y de color, eso sí puede que algún que otro niño intente escapar a nado al ver que no es capaz de derrotar al caballero tenebroso.

Mónica Revilla

Crisis de identidad

Si el mes pasado abundaba más la estrategia que otra cosa, éste no se queda corto. Sin embargo, muchas de las cosas que decía en estas líneas hace sólo unas semanas siguen siendo válidas para la ocasión: demasiada secuela y poca novedad. Se salvan *Startopia*, por su indudable originalidad, y *Emperor: Battle for Dune* y *Z: Steel Soldiers* por su salto a 3D.

Pero hay un hecho llamativo que hace dudar si la originalidad y la innovación son lo que el usuario pide: si dejamos a un lado el fenómeno *Sims*, que va a terminar siendo al PC lo que los *Pokémon* a Game Boy, ***Submarine Titans***, siendo un clon de *Starcraft*, fue el título más vendido de mayo con sólo una semana en las tiendas, contra las cuatro que llevaban algunos de sus competidores. ¿Realmente buscas originalidad y una propuesta innovadora o, por el contrario, prefieres fórmulas comerciales que funcionan?

Quizá las gentes que hacemos revistas, con la mejor de nuestras intenciones, pedimos demasiado a los creadores de juegos y, erigiéndonos en jueces no electos, condenamos en mayor o menor medida todo aquello que nos parece más de lo mismo. Pero, ¿realmente te importa la nota que otorgamos a un juego? ¿Mueven nuestros artículos tus decisiones de compra?

Submarine Titans no es mal juego, pero tampoco es un dechado de originalidad. Simplemente es *Starcraft* llevado al fondo del mar. Y sin embargo, ahí estaba hace unas semanas, **número uno en ventas**. ¿Lo has comprado por el precio y el cambio de escenario del espacio al mar? ¿Lo has comprado porque no te gustan los juegos que se pasan de la raya innovando?

La verdad es que nos encantaría saberlo. No estamos criticando a los miles de usuarios que han adquirido *Submarine Titans* y que, seguramente, se lo están pasando de maravilla librando batallas submarinas. Pero sí nos cuestionamos hasta qué punto existe esa necesidad que nosotros creemos imperativa de reinventar los juegos para ofrecer propuestas diferentes, un trabajo muy difícil que siempre reconocemos a pesar de que el resultado pueda no ser satisfactorio por otros factores.

Emperor: Battle for Dune y *Z: Steel Soldiers* no hacen sino abundar en algo ya trillado, aunque con un nuevo aspecto. No por ello dejan de ser muy entretenidos. *Hostile Waters*, sin hacer grandes alardes, también es muy buen juego. Tú decidirás en qué te gastas el dinero y las cifras que tendremos en nuestras manos dentro de unas semanas, nos darán ese dato.

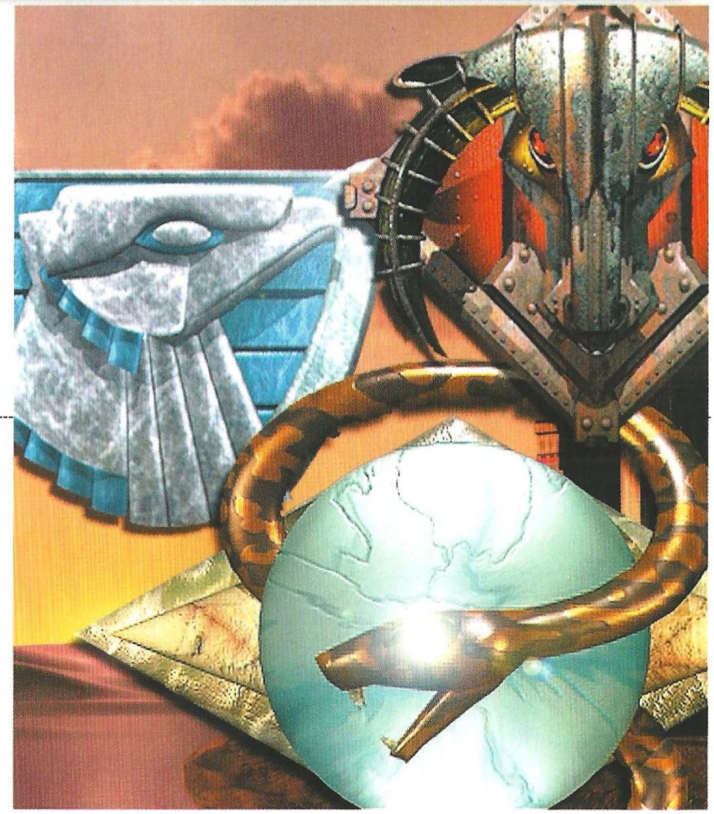
Por muchos años que uno lleve en esto, no deja de llevarse sorpresas. **Black & White** nos sigue pareciendo un juego fascinante y repleto de originalidad y, sin embargo, sus ventas no se corresponden, en unidades, con este hecho.

Y por último, están **Los Sims**, que han arrasado por encima de todo. ¿Es más atractivo vivir una vida virtual que un concepto como el de *Black & White*? **José Mª Martín**

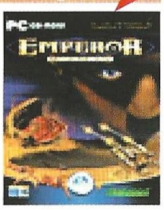
Emperor: Battle for Dune

(Westwood / Electronic Arts)

Época de cosecha



9,1



6.990 ptas/ 42,01 €
Requiere: P 600 MHz, 64 Mb RAM, aceleradora 3D
Jugadores: 1 o varios
www.espana.ea.com

Westwood siempre se ha mantenido más o menos fiel a la magnífica obra de Frank Herbert a la hora de realizar sus juegos basados en Dune. Emperor no sólo sigue en la misma línea, sino que incorpora interesantes elementos de juego directamente extraídos de las novelas, nuevas unidades y tecnologías que harán las delicias de todos los aficionados.

Quizá te encuentres entre los fans de Dune por la película, las novelas, la serie de televisión o, simplemente, los juegos. Pero también es posible que no conozcas nada de todo eso, así que lo primero es ponerte en antecedentes del universo que presenta este juego.

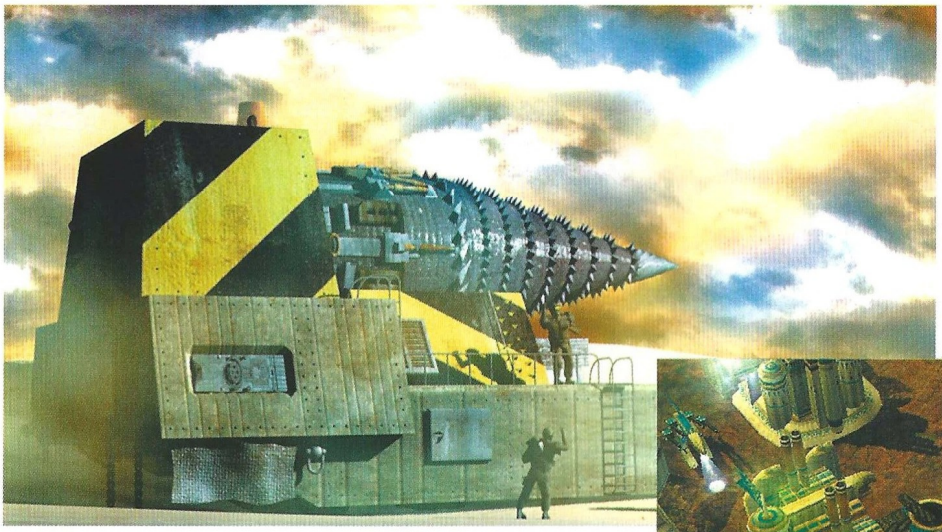
En un futuro muy lejano, el universo conocido se mueve en torno a una sustancia denominada especia melange. La especia, entre otras cosas, expande la conciencia, permite plegar el espacio-tiempo para realizar viajes espaciales, sirve para preparar el jugo de safo que hace de los mentats computadoras humanas y también es la base del agua de vida, que hace de una mujer con ciertas habilidades una benegesserit.

La Bene-Gesserit es una orden de carácter religioso que está detrás del Emperador del universo conocido y todas las grandes casas del Lansrad, entre las que destacan los Atreides y los Harkonnen. Esta orden manipula los linajes de ambas casas para producir el Kwisaz-Haderach, un mesías que, en la película, interpretara Kyle McLachlan (Twin Peaks).

El problema que plantea la especia es que sólo está presente en un único planeta de todo el universo: Arrakis, también conocido como Dune, un lugar desierto cuyas arenas surcan unas gigantescas bestias denominadas gusanos de la arena, a los que reverencia el pueblo Fremen, que espera llegar algún día a ver Dune convertido en un paraíso.

Quizá todo esto te suene a chino pero, es evidente, tratar de sintetizar una obra de seis volúmenes en unas líneas, es imposible. Baste decir que el conflicto fundamental se produce entre Atreides y Harkonnen por el control de Dune, porque quien controle la especia, controlará el universo. En liza entra también una tercera facción, los Ordos, procedentes del planeta Ix, donde se producen máquinas y tecnologías prohibidas.

El guión del juego te sitúa en un momento histórico en que el emperador ha sido asesinado por la Bene-Gesserit. Para dilucidar cuál de las tres casas ascenderá al trono, se organiza una especie de guerra privada entre ellas, una batalla que se libra única y exclusivamente sobre Dune. El ganador sentará al nuevo emperador en el trono.



Comienzas, por tanto, este juego escogiendo una entre las tres facciones. Todas tienen en común la primera misión de su campaña, pero después cada una sigue su propio camino, siempre enfrentándose a las demás. De hecho, cada bando tiene su propio CD que, unido al de instalación (que también contiene la primera misión), suman un total de cuatro CD-ROM, todos en perfecto inglés, ya que Westwood sigue ignorando nuestro idioma, como ha hecho siempre.

Antes de comenzar con la campaña elegida puedes optar por seguir unas misiones de entrenamiento que te explican los fundamentos de Emperor: estructuras, unidades, control de cámara, construcción, recolección de especia, tecnología, combate... El entorno en que te mueves es 3D. Puedes girar libremente la cámara para obtener la mejor vista posible, si bien terminarás jugando la mayor parte del tiempo con una perspectiva casi cenital para poder controlar adecuadamente las unidades.

El terreno ofrece un aspecto impresionante, desde las arenas salpicadas por superficies rocosas de Dune a los interiores de cruceros espaciales. Sí, sí, has leído bien. Si conoces los juegos anteriores, sabrás que la acción siempre transcurría en el planeta desierto. Emperor incluye misiones como las que puedes ver en Starcraft, es decir, misiones en las que controlas a una serie de unidades para lograr un objetivo como el rescate de otras unidades. En estos casos, obviamente, no hay construcción de estructuras ni recolección de recursos.

Como hemos dicho al principio, la especia melange es el bien más preciado del universo y, además, el único recurso que tendrás en el juego. Esta sustancia se produce en el interior de la arena del desierto a través de un complejo proceso en el que están involucrados los tremendos gusanos. Cuando se produce un cúmulo de especia, aparece una burbuja en la superficie del desierto. Cuando la burbuja revienta, la especia se esparce por la zona. Si no quieres esperar, siempre puedes reventar la burbuja a tiros.

Entonces llega el momento de la cosecha, con las grandes colectoras que tus ornitópteros de carga transportarán al lugar. Claro que las vibraciones rítmicas que producen las máquinas, atraen a los gusanos como la miel a las moscas. Y un gusano es capaz de tragarse una colectora enterita. Por tanto, tienes que estar muy atento a las señales de gusanos, cuya llegada está siempre precedida por peligrosas descargas de estática y enormes surcos en la arena.

Aunque parezca mentira, toda esta tarea se realiza de forma automática y sólo requiere tu atención cuando se acerca un gusano, pues perder una colectora o cosechadora te cuesta muy caro.

Mientras tanto, estarás muy ocupado edificando tu base. Las estructuras sólo se pueden construir sobre roca firme, lo que significa que el espacio disponible no es mucho. Además, cada una ocupa un espacio reservado concreto y ha de mantener las distancias con las demás. Por otro lado, para que la energía llegue de un edificio a otro, éstos no pueden estar excesivamente alejados.

Esto complica relativamente la planificación de la base, aunque los únicos edificios importantes cuya colocación se debe tener en cuenta son las torretas de defensa, los barracones y las fábricas de vehículos. Las primeras porque deben proteger un perímetro de la base y los otros dos tipos porque, aunque puedes elegir el punto de reunión de las unidades producidas, tienen que tener por dónde pasar.

Tanto estructuras como unidades ofrecen un aspecto inmejorable que puedes disfrutar con todo detalle si tienes una máquina de las que quitan el hipo y una aceleradora 3D carísima. Acercando y alejando la cámara y girando la vista, podrás apreciar el increíble trabajo artístico realizado para poner todo esto en la pantalla.

Con tu base edificada y la recolección de especia en marcha o, si lo prefieres, durante estos procesos, conviene empezar a explorar el mapa para localizar al enemigo. Emperor propone una variedad de misiones más amplia que sus predecesores: más allá de lo explicado anteriormente, una vez superada la primera misión tendrás que elegir qué territorio enemigo atacar, como sucedía en los demás títulos de Westwood (Command & Conquer, etc.)

Sin embargo, habrá ocasiones en las que tengas que decidir si atacar un territorio enemigo o defender uno propio, o bien solventar una situación diferente como el rescate de unas tropas secuestradas cuando iban de camino a Dune.

En cualquier caso, el grueso de las misiones tiene como núcleo la conquista y aniquilación, con una excusa u otra, del enemigo. Para ello puedes emplear tácticas y estrategias, aunque el juego no te ofrece grandes posibilidades para ello. Al margen de asignar teclas a grupos más o menos numerosos y una opción de puntos de ruta, no hay más. Nada de comportamientos como defender la zona o agresivo, tan habituales en otros títulos.

Así las cosas, sólo resta emplear la táctica de lanzar *tropecientas* unidades contra el enemigo, algo que funciona en las primeras misiones pero que deja de ser eficaz un poco más tarde. En cualquier caso, salvo que tengas un ordenador muy, muy, muy potente, la simple selección de 20 unidades y una orden de movimiento, ralentizarán el juego hasta unos límites exasperantes.

Dejando a un lado este penoso detalle, las misiones más avanzadas exigen otras técnicas para lograr la victoria, aunque básicamente se reducen a producir unidades y reunir grupos más pequeños que deben atacar puntos neurálgicos del enemigo, como trampas de viento (suministro de energía) y cosechadoras.

Pero a pesar de esta simplicidad, rebasada ampliamente en muchos otros juegos del género, Emperor ejerce un poderoso atractivo del que resulta imposible escapar. Empezar a jugar es como comer pipas: no se puede parar hasta terminarlas.

Quizá se deba un poco al componente argumental, desarrollado ampliamente a través de numerosas secuencias cinematográficas que se han rodado especialmente para la ocasión con actores que, aunque desconocidos, cumplen a la perfección con su papel. El único inconveniente al respecto es que, puesto que el juego está en inglés, se podía haber respetado cierta estética marcada por la película de Lynch. Por ejemplo, cuando una Bene-Gesserit emplea la Voz, una orden clara y concisa modulada en una frecuencia determinada que obliga a quien la escucha a cumplirla, se podría haber aplicado el efecto pertinente.

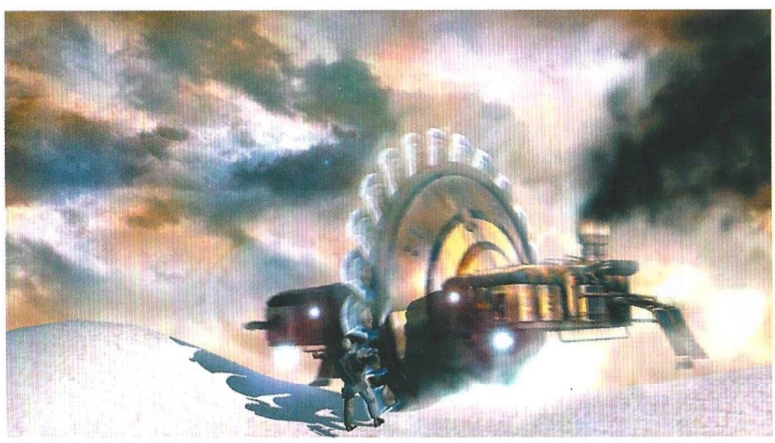
En cualquier caso, este hilo argumental logra mantener el interés a lo largo de las muchas horas que te llevará conquistar el trono imperial.

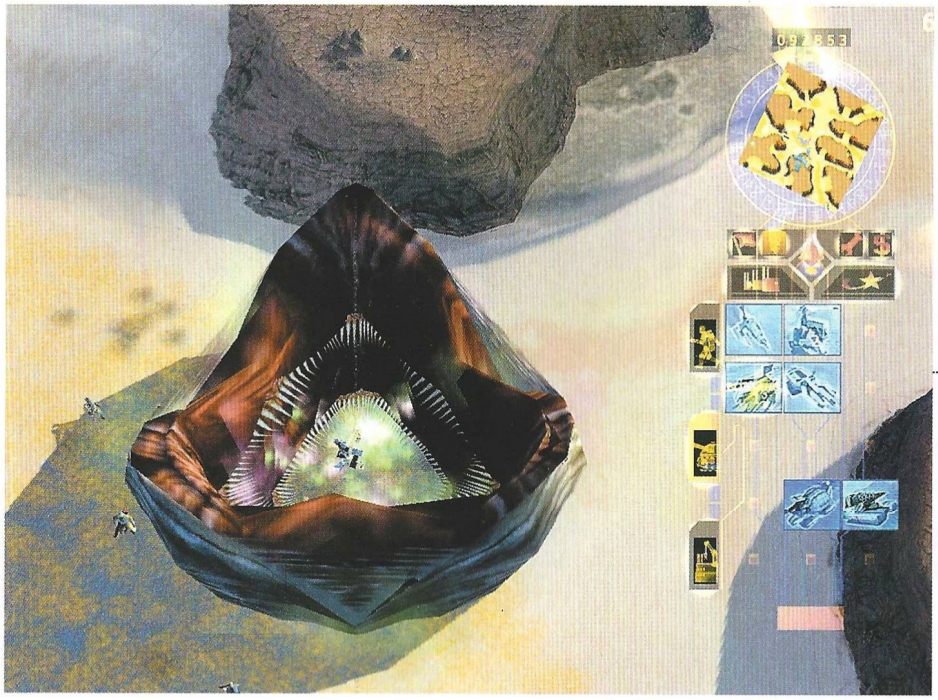
Unidades en combate

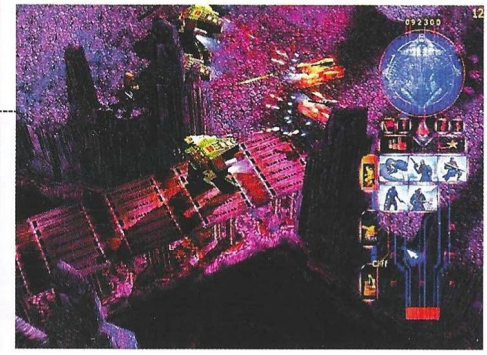
Hemos hablado de batallas, pero no de las unidades que tendrás que entrenar para ella ni de los vehículos que podrás emplear con diversos fines.

Cada bando tiene un cierto paralelismo con los otros dos con algunas unidades básicas, si bien la estética de todas está lo suficientemente cuidada como para establecer una distinción visual. Más allá de esto, Atreides, Ordos y Harkonnen poseen su propio arsenal de tropas, armas y vehículos, mucho más acentuado en Emperor por una mayor fidelidad a la obra de Herbert que en entregas anteriores.

Por ejemplo, destaca la introducción de los Gholas, clones fabricados en Ix que son capaces de imitar a la perfección a cualquiera, puesto que no sólo reproducen el aspecto físico sino que conservan







una memoria genética del ser a cuya imagen y semejanza han sido creados.

También hay francotiradores, vehículos de transporte terrestre y aéreo, tanques con diversas propiedades especiales y toda suerte de inventos futuristas, siempre dentro de los cánones marcados por Herbert, que te proporcionarán herramientas más que suficientes para disfrutar con Emperor.

Como posibilidad, dependiendo de tus acciones a lo largo de la campaña escogida, puedes conseguir la ayuda del pueblo Fremen, conocedor del desierto y que guarda una estrecha relación con los monstruosos gusanos. Tan estrecha que son capaces de cabalgarlos.

En otro orden de cosas, puedes esperar efectos climáticos, día y noche, tormentas de arena, torbellinos y todo tipo de perrerías que te pondrán difícil la victoria. Pero no hay nada más gratificante que crecerse ante la adversidad de los elementos y el enemigo para salir triunfante, una miel casi imposible de catar en los niveles finales, que sólo están al alcance de los mejores.

Con todo, y sin olvidar los problemas técnicos y de diseño mencionados, Emperor: Battle for Dune sigue siendo, simple y llanamente, una pasada. Quizá sea porque me encuentro entre los muchos fans de Dune, porque soy uno de esos que muchos llamarían *freakies* de Dune: he leído todas las novelas y he visto la película, en sus diferentes versiones, más de 30 veces. Casi podría recitar de memoria el guión y los diálogos.

Puedes pensar que estoy loco, pero si eres tan apasionado como yo con cualquier otra cosa: novela, cómic, película, juegos, lo que sea, entonces entenderás que si alguien tan aficionado a algo te dice que un juego basado en eso es una pasada, tiene que serlo. Lo más normal en estos casos es que el *freaky* te diga que si se han saltado esto o lo otro a la torera, que si no se respeta la novela...

Emperor: Battle for Dune es, sin duda alguna, el mejor juego que se ha hecho hasta ahora basado en la obra de Frank Herbert. Hay dos más por venir cuando pase el verano, así que ya veremos si superan a éste. De momento, el listón no podía estar más alto, sobre todo teniendo en cuenta las posibilidades multijugador de Emperor. **José Mª Martín**

El enamorado 8,5

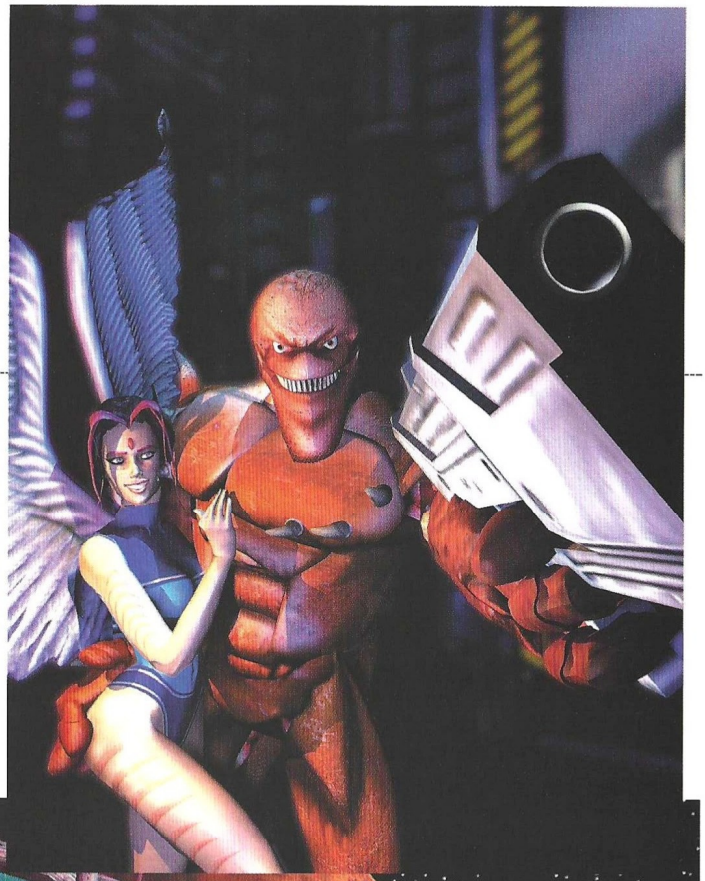
Este nuevo juego de Westwood conserva el ritmo frenético y acelerado de los anteriores títulos de la casa. Esto por un lado es bueno, porque agradará a la gran masa de jugadores que se enamoraron de *Red Alert 2*, pero también es verdad que los irreductibles detractores de aquel título no van a encontrar motivos para dejar de jugar al complicado y estratégicamente más profundo *The Moon Project*. Emperor apuesta por la simplicidad, lo cual puede ser una virtud o un defecto, según se mire. Se echa en falta el poder gestionar la actitud de combate de las unidades. Es particularmente molesto que se queden paradas mientras una unidad o estructura cercana están recibiendo ataques, ya que su radio de auxilio es bastante corto. Dejando este detalle a un lado, es un excelente título de estrategia en 3D. Aunque los procedimientos básicos son los mismos que los del Dune de toda la vida, las imaginativas unidades y el concepto de las subcasas aliadas, así como el elaborado modo campaña, hacen de ésta una experiencia nueva y gratificante. Gráficamente es soberbio, con unidades magníficamente detalladas y animadas, monstruosos gusanos y tornados gigantes que cortan la respiración. **Gabriel Pérez-Ayala**

El hacha 6,0

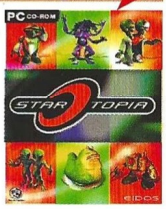
Siempre pasa lo mismo. En Tiberian Sun nos colaron un *Command&Conquer* con modificaciones mínimas, *Red Alert 2* se limitaba a añadir unidades de fantasía a la fórmula de siempre y con este Emperor lo único que han hecho repetir el juego de siempre con gráficos en 3D. Me niego a creer que este noble género de la estrategia en tiempo real no tenga nada más que aportar. Juegos como *Warcraft III* o *Battle Realms* están trabajando muy duro para crear cosas nuevas y estoy seguro de que lo van a conseguir. El conservadurismo retrógrado de Westwood me parece escandaloso. Vale que hay unidades nuevas, pero jugar a Emperor es, en esencia, como jugar a *Red Alert 2* con gráficos bonitos. Todo se reduce a cosechar y construir más rápido que el oponente para luego machacarle por superioridad numérica. Ah, si, se me olvidaba: de vez en cuando aparece un torbellino de arena que daña tus estructuras o un gusano gigante que se te come las tropas, pero aparte de eso, pocas novedades más. Si todavía no te has cansado de jugar una y otra vez a *Command&Conquer*, este juego te gustará. Si lo que buscas es algo diferente, mejor no te acerques a él. **Daniel Martín**

Startopia
(Mucky Foot / Proein)

Caminando entre las estrellas



9,1



7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: P 450, 64 Mb, aceleradora 3D con 8 Mb
Jugadores: 1 o varios
www.muckyfoot.com

La propuesta de Startopia recoge elementos fáciles de reconocer entre algunas de las antiguas producciones de Bullfrog. No en vano, su creador procede de la compañía que dirigiera en tiempos Peter Molyneux (Black & White), pero también se ha imbuido en Startopia una cierta dosis de originalidad que tiene ese inconfundible aire del estudio británico.

Originalidad, innovación y creatividad son conceptos que, últimamente, parecen estar muy lejos de la mente de los desarrolladores de juegos, más preocupados por producir nuevos títulos en el menor tiempo posible con los costes más ajustados que puedan asumir para obtener el máximo beneficio, sacrificando lo que sea por el camino.

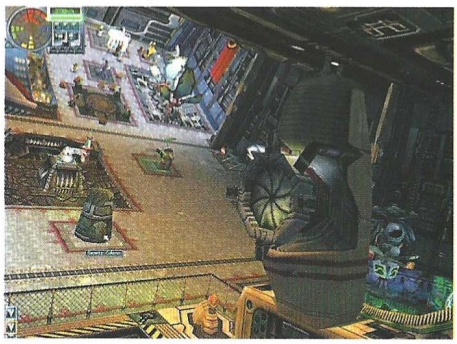
Sin embargo, hay un puñado de personas que bien merecen el apelativo de gurús del videojuego, creadores o visionarios, como se quiera, capaces de dar una vuelta más de tuerca a su cerebro para regalarnos las perlas de su imaginación sublimadas en juego. Tal es el caso de Startopia, un título que, inevitablemente, contiene elementos que ya se han visto en una u otra ocasión, pero también las suficientes novedades y una mezcla lo bastante única como para poder decir que no sólo se trata de un buen juego, sino de un excelente ejercicio de optimización de jugabilidad y recursos técnicos que muchos debieran imitar. Aunque claro, si Startopia vende lo que sus progenitores quieren, podemos estar seguros de que muchos lo imitarán.

Un comienzo diferente

Startopia te convierte en el administrador de una estación espacial, un lugar en forma de anillo dividido en sectores que se comunican lateralmente entre sí. En cada misión te contratará una raza diferente y se te pedirá que cumplas unos objetivos casi tan variados como las mismas razas que pueblan el universo del juego: desde acomodar a cierta cantidad de visitantes a rehabilitar presos, pasando por curar a un centenar de pacientes y obtener determinado beneficio comercial. Otras razas te impondrán unos objetivos más elevados como la conversión religiosa de los infieles o la ordenación de un cierto número de sacerdotes.

Pero, ¿cómo se hace todo esto? Cada sector de los anteriormente mencionados posee una cierta superficie sobre la que puedes construir. Bien a través de tus empleadores, bien mediante comercio o fabricación, obtendrás unos cajones que contienen los planos de las distintas estructuras que podrás construir en cada misión, desde una especie de barracones llamados dormitódromos donde descansarán tus empleados y visitantes, hasta duchas públicas y cárceles.

El único recurso que se utiliza en Startopia es la energía, que se acumula gracias a unos paneles solares que puedes potenciar. Esta energía también funciona como moneda de cambio en las transacciones comerciales, lo cual resulta muy ventajoso en cuanto tienes un par de fá-



bricas y una dársena espacial para recibir naves mercantes de otras razas.

Una vez satisfechas las necesidades básicas de los habitantes de la estación (sueño, comida, higiene y limpieza) que, por cierto, llegan a ella a través de un puerto espacial, comienzas a construir todo aquello que pueda ayudarte a lograr tu objetivo y a mantener más contenta a la población. Una especie de asistente computerizado se encarga de ir asesorándote poco a poco, así que es casi imposible perderse.

Cada estructura requiere uno o varios empleados que habrás de reclutar de entre los visitantes de la estación. Cada uno está más o menos cualificado y posee diferentes habilidades, así que el proceso de selección puede llegar a ser algo complejo.

Superados los inicios, descubrirás que cada sector posee tres niveles: el inferior, donde construyes lo que llamaremos estructuras de mantenimiento e industriales, el medio, donde se erigen las estructuras de ocio y servicios (discotecas, tiendas de discos, hoteles y locales de dudosa reputación) y, finalmente, el superior, donde puedes tener jardines de todo tipo y edificios religiosos.

Cada raza tiene una serie de motivaciones diferentes, así como habilidades y necesidades que exigen atención por tu parte. Sin embargo, no es fácil contentar a todo el mundo, ya que a veces existen gustos totalmente opuestos, por ejemplo, en lo que a comida se refiere.

En cualquier caso, el juego te lleva de la mano por cada misión asesorándote acerca de los objetivos y cómo cumplirlos e informándote de todo lo que ocurre que pueda ser digno de una atención personal.

Todo esto transcurre en unos escenarios 3D cerrados que realizan un despliegue visual bastante interesante, aprovechando al máximo las posibilidades de tu tarjeta 3D y cuidando todos los detalles, desde los edificios a los modelos 3D que representan a cada una de las razas, todos clónicos entre sí siempre y cuando pertenezcan a la misma especie.

La animación de las criaturas es harto curiosa, sobre todo cuando realizan algunas actividades como bailar en la discoteca, un toque cómico muy de agradecer.

Disfrutas de una libertad absoluta de movimientos de cámara, así como de una serie de teclas que te permitirán acceder a las funciones más básicas con un solo dedo. El ratón será tu constante vehículo de comunicación con Startopia, acomodándose a todas las funciones que puedas imaginar con tan sólo dos botones (es más cómodo si, además, tienes una rueda en el ratón).

Cada misión es una propuesta diferente a la anterior. Sin embargo, no sólo obtendrás beneficios si cumples el objetivo, sino que también tendrás penalizaciones. Por ejemplo, en una misión has de curar a 100 enfermos. Por cada uno de ellos obtendrás algo de energía, pero si mueren 10, has perdido. En otra misión tendrás que rehabilitar presos: por cada uno que lo consiga ganarás algo, pero por cada uno que siga cometiendo crímenes o no se rehabilite, perderás energía. Además, en este caso concreto, los presos no rehabilitados pueden acarrearte una serie de problemas colaterales como un aumento de violencia en la estación.

Hay más ejemplos de la variedad de las misiones, como una en la que el único

Startopia es un excelente ejercicio de optimización de jugabilidad y recursos técnicos que muchos debieran imitar

objetivo es comerciar con las razas alienígenas hasta obtener una cuantiosa suma de energía. Como verás, los diseñadores se han devanado la sesera para ofrecerte un amplio repertorio de objetivos que, al tiempo, marcan formas dikferentes de asumir tu papel de administrados de la estación espacial.

Además de esta campaña, que te va abriendo misiones en el menú a medida que las superas, tienes dos modos adicionales: multijugador y otro que te deja libertad para hacer lo que quieras. En ambos, el objetivo viene a ser conquistar la estación sector por sector, lo cual viene a cambiar radicalmente la forma de jugar. Cada nuevo sector abierto a costa de una sustanciosa cantidad, ha de ser edificado y controlado con población y personal de seguridad.

Ya sea en red o a través de Internet, esta modalidad asegura cierta longevidad a Startopia, aunque tampoco es que vaya a durarte tanto como un Starcraft, Diablo II o Counter-Strike. Al fin y al cabo, aunque sea una consideración personal, es bastante más divertido jugar las campañas y el modo libre o *sandbox*.

En definitiva, Startopia es una de las propuestas más originales, innovadoras y creativas de los últimos tiempos. La variedad de las misiones y las grandes posibilidades que ofrecen los diferentes niveles de la estación espacial para su desarrollo, te dejarán absolutamente fascinado ante el monitor del ordenador. Está totalmente en castellano y ofrece juego suficiente como para mantenerte ocupado todo el verano.

Su único inconveniente puede llegar en máquinas que apenas cumplan los requisitos mínimos, ya que aunque se trate de escenarios cerrados, entre los recursos gráficos y la gran cantidad de criaturas que pueden a llegar a pulular por la estación, pueden mermar considerablemente el rendimiento de tu ordenador. A pesar de ello, el juego es sobresaliente.

José Mª Martín

Sí, pero no 8,5

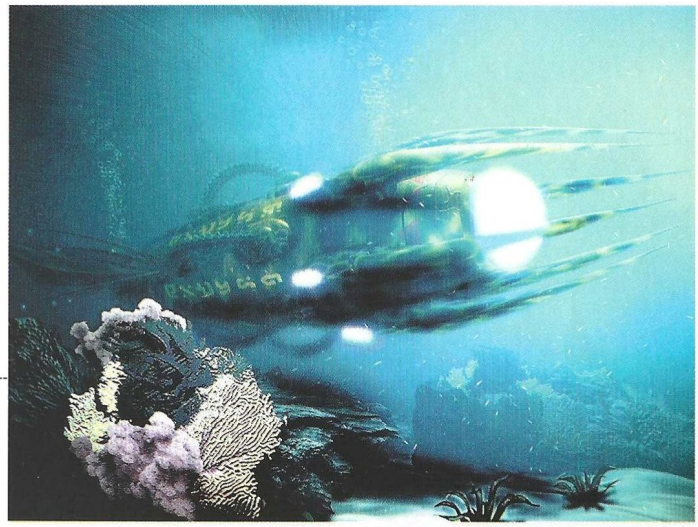
Cuando se juega a Startopia es inevitable acordarse de *Theme Hospital*. La mecánica básica es la misma, pero más compleja y rica en elementos de juego. El motor gráfico, el interfaz y las voces son estupendas. Las misiones están diseñadas con gran inteligencia, ya que cada una se centra en un aspecto de la estación espacial que el jugador debe dominar para poder seguir avanzando. De todos modos, le falta un tutorial avanzado que analice en profundidad todos los detalles del juego. Lo de "mírate el manual" es una solución chapucera: a veces construyes cosas sin saber muy bien cómo usarlas o qué tipo de ventajas reportan. Tal vez si VAL (tu consejero virtual) se preocupase más de explicarte el juego en vez de hacer comentarios cáusticos, todo sería menos confuso. El modo multijugador está bien, pero al igual que en *Dungeon Keeper*, a la larga termina haciéndose repetitivo. Por último, el combate se ha resuelto de manera simplista, pero como sólo es uno de los muchos aspectos del juego, no es una queja demasiado seria. Startopia, es un título de gestión muy recomendable. **Gabriel Pérez-Ayala**

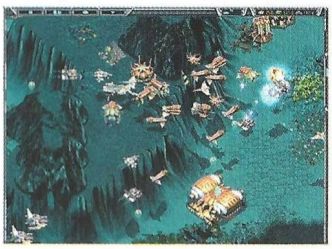
El académico 8,7

Juan Svarovsky, de Mucky Foot, afirmaba durante la presentación del juego en Madrid que "Startopia es un gran juguete, lleno de colores y divertido, para que la gente lo disfrute, como una zona de recreo". Una descripción más que acertada. El título de Mucky Foot es un gran ejemplo del espíritu lúdico que todo juego debería tener. Además de por su jugabilidad, personajes, escenarios y factura técnica, Startopia absorbe gracias a un elemento, cada vez menos habitual en los juegos, al que los anglosajones llaman "*sense of wonder*": la posibilidad de maravillarte ante lo que te descubre un juego, una sensación de fascinación impulsada por la curiosidad que un niño experimenta a diario y que en la edad adulta se hace cada vez más difícil. Startopia lo consigue: descubre seres extraños por los que es difícil no sentir simpatía desde el momento en que pisan la estación espacial, te mantiene en vilo gracias a que sabe descubrir sus cartas sin precipitarse y establece una relación entre el jugador y personajes como no se había visto desde los Sims. Por supuesto, llega un momento en que se domina el juego y las sorpresas se acaban pero para entonces, lo último que el gestor querrá hacer será abandonar a su suerte a esos huérfanos espaciales. **Alfredo Biurrun**

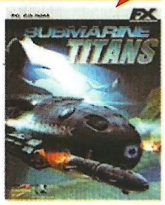
Submarine Titans
(Ellipse Studios / FX Interactive)

Profundidad 9





7,9



2.995 ptas/ 18 €
Requiere: P 233, 32 Mb, SVGA 2 Mb
Jugadores: 1 o varios
www.fxplanet.com

No es un secreto que Blizzard haya creado escuela con sus múltiples juegos de estrategia en tiempo real. Si el mes pasado te mostrábamos Outlive, un genuino clon de Starcraft, este mes tienes Submarine Titans que, siguiendo los mismos principios, traslada la acción a las profundidades marinas.

En el año 2040, científicos de todo el mundo predicen la colisión del cometa Clark con la Tierra. Para tratar de salvar la especie humana, comienzan las investigaciones y trabajos orientados a la creación de colonias submarinas. En 2047, el impacto del cometa derrite los polos y deja el planeta convertido en una gigantesca bola de agua. El hombre ha sobrevivido en el lecho marino.

Después de 47 años colonizando el mar, la única fuente de energía que queda es un raro elemento químico procedente del núcleo del cometa Clark. El Corium 276 se convierte en la sustancia más preciada y deseada del planeta. Los supervivientes de la catástrofe se agrupan en dos facciones que rivalizan por el control del Corium: los White Sharks y los Black Octopi. Las escaramuzas se suceden y surge la necesidad de expansión.

Durante una misión de exploración, naves submarinas de ambos bandos descubren a los Silicons, una raza alienígena que lleva años atrapada en las profundidades abisales y que ha desarrollado una importante colonia submarina gracias a tecnologías muy avanzadas y desconocidas para el hombre.

El descubrimiento se toma, a partes iguales, con recelo y esperanza. Recelo porque se trata de una raza evidentemente superior que podría acabar con los bandos humanos, esperanza porque son un potencial aliado que beneficiaría a quien consiga ponerlo de su lado.

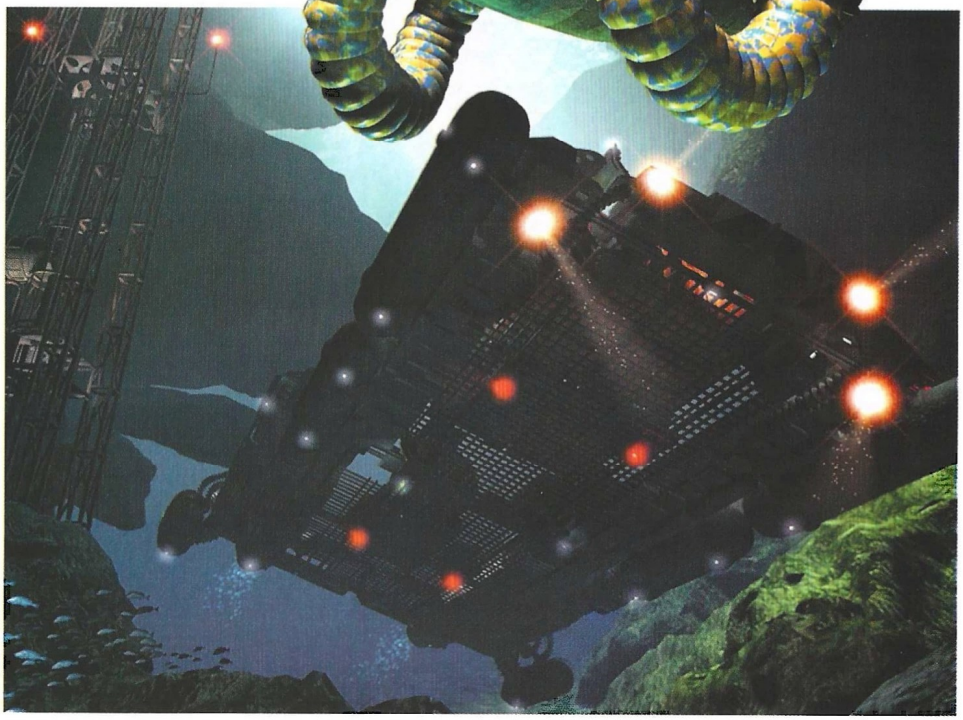
Corre el año 2110 y la guerra es abierta. En lugar de aliarse contra un posible enemigo común, las facciones humanas siguen librando su guerra por el Corium. Los alienígenas también quieren explotar esta sustancia por motivos desconocidos.

Poco más argumento vas a encontrar en Submarine Titans que lo anterior. A lo largo de las tres campañas, una por cada bando, tendrás algunas animaciones y algo de información acerca del desarrollo de los acontecimientos, pero no esperes un sólido guión que te cuente una historia más o menos apasionante como hacen otros juegos. Éste entretiene utilizando otros argumentos.

Que el escenario de la acción sea el lecho marino es, sin duda, toda una novedad después de tanto planeta desconocido, el espacio sideral o la superficie terrestre. La estética es diferente y surgen nuevas posibilidades como la aparición de tiburones y otras criaturas, la aplicación de determinados efectos visuales que tratan de reflejar las condiciones acuáticas del medio, vegetación marina, distintas profundidades...

Es obvio que aquí no hay aviones ni nada parecido, pues todas las unidades y estructuras están adaptadas al escenario. Desde plantas de oxígeno a centros de producción de submarinos, las estructuras ofrecen un aspecto muy adecuado e integrado en el escenario.

Pero, ¿qué tiene Submarine Titans que no tengan otros juegos de este tipo? La mecánica básica es la misma que en tantos otros títulos: construir estructuras, recolectar recursos (tres en este caso, oro, metal y Corium), producir unidades, explorar el mapa y acabar con el enemigo. Las misiones tienen la misma variedad que títulos similares: aniquilación del



enemigo, escolta, destrucción de algo concreto, producir y transportar carga...

Submarine Titans introduce una estructura nueva, el centro comercial, que abre la posibilidad de nuevos objetivos como, por ejemplo, empaquetar determinadas cantidades de recursos para entregarlas en un punto determinado. Además, el centro comercial facilita el intercambio de un recurso por otro a un precio de mercado variable. Esto significa que, por ejemplo, si te hace falta metal para producir submarinos, puedes comparlo con oro o Corium. El precio de la unidad de metal varía según el momento en que se produzca la transacción.

Con respecto a los distintos niveles de profundidad, aunque tienes una perspectiva isométrica y los escenarios son bidimensionales, se ha querido emplear de alguna manera la tercera dimensión. Las cadenas montañosas submarinas y los diferentes accidentes geográficos del lecho marino marcan la variación de profundidad, un elemento muy importante a tener en cuenta durante los combates.

No basta con lanzar un grupo de unidades contra otro enemigo, ya que cuando lleguen a él, tendrán que alterar su profundidad, algo que exige un tiempo que puede resultar vital.

La acción en combate es frenética, con una amplia variedad de unidades de diferente potencia armamentística, peso, velocidad de movimiento y armas especiales. Lo mismo sucede con las estructuras de defensa, aunque éstas pueden estar ubicadas a cualquier profundidad y resultar igual de eficaces. Sin embargo, es más práctico situarlas en elevaciones rocosas, ya que si una unidad enemiga pasa junto a ellas a una profundidad mayor, no las detectará hasta que sea demasiado tarde.

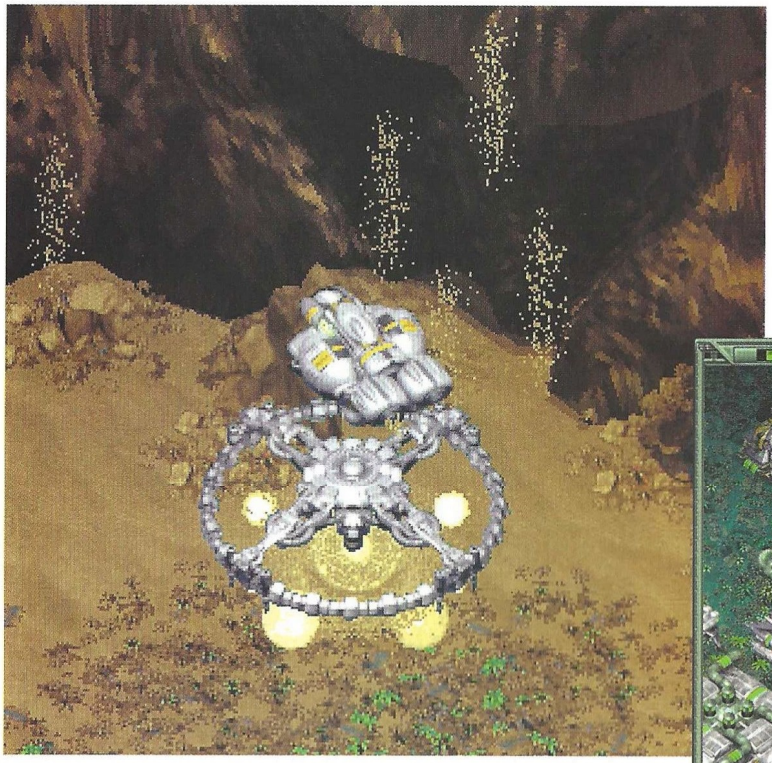
Como en todo juego de estrategia en tiempo real, el interfaz juega un papel muy importante. Te permite seleccionar diferentes tipos de comportamiento básicos en las unidades, acceder a la producción, escoger determinadas estructuras o unidades para tenerlas constantemente vigiladas mediante un pequeño cuadro a modo de monitor y te ofrece un minimapa para que tengas una perspectiva general del escenario.

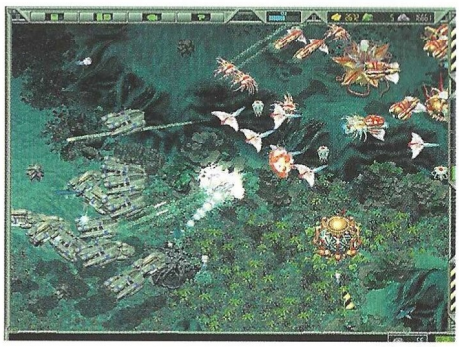
Como puedes ver en las imágenes que ilustran estas páginas, el interfaz puede estar activado o desactivado. En el primer caso, ocupa una parte importante de la pantalla, lo cual puede resultar molesto. En el segundo, basta con memorizar una serie de teclas para poder acceder rápidamente a las funciones básicas.

Memorizar teclas. Puede ser algo incómodo, pero la verdad es que FX se ha tomado mucho trabajo para facilitarte las cosas. La caja, además de un manual bastante exhaustivo y ampliamente explicativo, incluye un mapa de teclado para que puedas tenerlo siempre a mano.

Además, como viene siendo habitual en todos los juegos comercializados por FX, Submarine Titans está completamente traducido y doblado al castellano, con la calidad acostumbrada. Pero también como es ya tradición en FX, se ha adaptado el juego en otros sentidos.

En este caso concreto, en lugar de dejar las tres campañas como en el juego que se ha comercializado en otros países, es decir, obligándote a jugar una detrás





de otra en determinado orden hasta el final. La segunda y la tercera están cerradas hasta que terminas la primera.

En cambio, en la versión española, esto no sucede así: puedes escoger la campaña que quieras. Cada una tiene un desarrollo diferente a las otras dos, con alianzas que van y vienen y pequeños sucesos que, de alguna forma, enriquecen el juego para hacerlo más atractivo.

La dificultad es moderada y creciente, aunque si ya eres todo un experto en *Starcraft* o similares, no debieras tener grandes problemas para superar los desafíos de Submarine Titans.

En conclusión, tenemos, por un lado, un juego que no deja de ser un clon de Starcraft tan genuino o poco genuino como Outlive. Su única originalidad reside en la aportación de algunos elementos nuevos de juego y, como valor añadido, una buena adaptación a nuestro idioma y una presentación impecable.

A pesar de todo, no deja de ser un clon. ¿Merece por ello una mala calificación? Quizá sí, pero en mi caso, al margen de todo lo que pueda tener o dejar de tener un juego, si copia o deja de copiar a otro, me importa que sea divertido, que me entretenga, que me enganche o, todo lo contrario, que no sea capaz de despertar mi interés, que aburra o que tenga graves problemas técnicos.

Submarine Titans, con todo lo que pueda ser, es de los de empezar y no parar. Las posibilidades multijugador, las campañas y los escenarios sueltos te dan juego para rato, un juego que supone una agradable variación con respecto a tantos otros que nos han tenido en vilo durante meses.

Sin llegar a ser sobresaliente, es una buena opción para los aficionados a este tipo de juegos y para quienes quieran acercarse a la estrategia por primera vez, ya que la curva de aprendizaje no es excesiva y es fácil adaptarse a la dificultad.

José María Martín

El campeón 7,8

Un nuevo título de estrategia en tiempo real que tiene muchas cosas que ofrecer. El punto de partida es interesante, con una tierra ahogada al derretirse los casquetes polares, el diseño imita al mejor con tres bandos perfectamente equilibrados y cada uno con sus puntos fuertes, los gráficos se apoyan perfectamente en las posibilidades del mundo submarino y la adictividad, propiciada por una dificultad realmente desafiante, es enorme. Por desgracia sigue siendo, como los demás juegos del género, inferior a Starcraft. Se echan de menos atajos de teclado para montones de funciones, cantan demasiado las similitudes con el "rey" al haber tres razas, una de ellas biológica que gasta un constructor para cada edificio y con unidades que se regeneran, y la historia no llega a los extraordinarios niveles con que nos deleitó Starcraft. Pero no hay que confundirse al decir que es inferior a Starcraft, también es superior a la inmensa mayoría de los juegos del género, es más barato que esa mayoría, tiene un estupendo manual a todo color (con algún que otro fallo) y está totalmente traducido y doblado. Uno de los mejores del género, aunque no el mejor.

Javier Sevilla

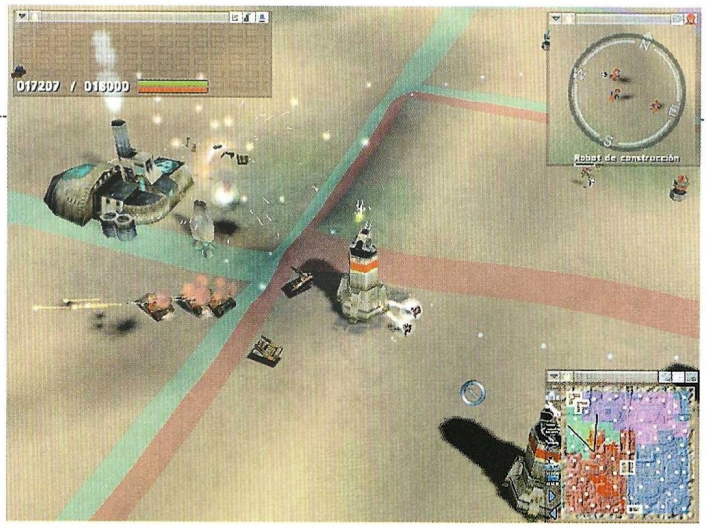
Atila el huno 5,0

Submarine Titans es un juego complejo, con montones de tecnologías y estructuras. Por ello sorprende lo poco útiles que resultan los tutoriales, pese a ser largos y pesados de completar. La única solución pasa por leerse el manual o consultar la biblioteca del juego, lo cual es bastante aparatoso y molesto. Las misiones de la campaña empiezan con una elevada dificultad desde el principio y se hacen pesadas por su excesiva duración. Los mapas son todos muy parecidos, y el hecho de que todas las unidades puedan "volar" (en este caso flotar) hace que el terreno tenga un impacto mínimo en la estrategia. Hay muchos recursos para gestionar (oxígeno, Corium, metal y oro), mientras que los combates son decepcionantemente simples y caóticos: masas de submarinos disparándose unos a otros sin que se vea con claridad lo que está sucediendo. Falta profundidad táctica. Las voces son penosas. Cada facción tiene las mismas voces para sus unidades y estructuras y, lo que es peor, los mensajes se atenúan con la distancia. Hay otros pequeños detalles molestos como la falta de funciones de selección rápida... Total, que entre unas cosas y otras, el resultado es un juego mediocre.

Gabriel Pérez-Ayala

Z Steel Soldiers
(Bitmap Brothers / Acclaim)

Esta tierra es mía



6,0

7.990 ptas/ 48,02 €
Requiere: P 266, 64 Mb RAM, aceleradora 3D
Jugadores: 1 o varios
www.zsteelsoldiers.com

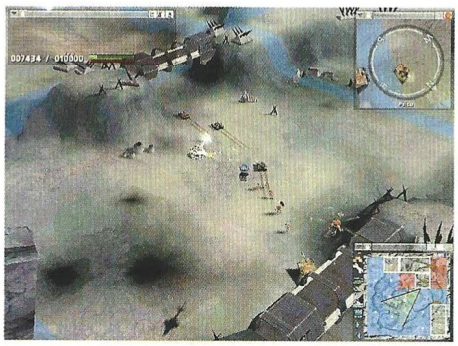
Los Bitmap Brothers vuelven a la carga con un nuevo título de estrategia en tiempo real que aporta interesantes innovaciones al género y un ritmo de juego muy diferente al acostumbrado. Por desgracia, no será un plato del gusto de todos los aficionados a la estrategia. Tampoco le faltan defectos.

En *Z Steel Soldiers* se ha eliminado la recolección de recursos: el jugador no tiene que preocuparse de defender una cosechadora o de procurarse un ejército de trabajadores para mandarlos a extraer mineral. En vez de eso recibe dinero regularmente con el que financiar su guerra. El truco está en que la cantidad exacta ingresada varía según el número de territorios que controle. Todo el mapa está dividido en segmentos rectangulares y en cada segmento hay una bandera. Basta con tocar la bandera con una unidad de infantería para que el territorio pase a pertenecer al jugador. El dominio territorial no sólo reporta beneficios económicos, sino que también permite expandirse. La construcción de fábricas exige terreno llano y es imposible edificar todas las construcciones necesarias en las apretadas zonas iniciales.

Este mecanismo de los territorios tiene un dramático impacto sobre el ritmo de juego, que es frenético. Atrincherarse en la base de partida deja de ser una estrategia eficaz y, nada más empezar, hay que lanzarse a conquistar territorios tan rápido como sea posible, aunque sea enviando a un solitario soldado a la caza de la bandera que hay en cada uno.

Soldaditos de metal

De hecho, las rápidas unidades de infantería juegan un papel primordial, ya que son las únicas que pueden conquistar territorios. Otra táctica importante es la construcción de estructuras defensivas, ya sea para asegurar la posesión de un territorio después de conquistarlo o como arma de asedio. Otros elementos destacados son



los francotiradores (que inutilizan los vehículos para su posterior captura por parte de la infantería), los técnicos (que secuestran vehículos y edificios), los espías (hacen perrerías varias) y las armas de destrucción masiva.

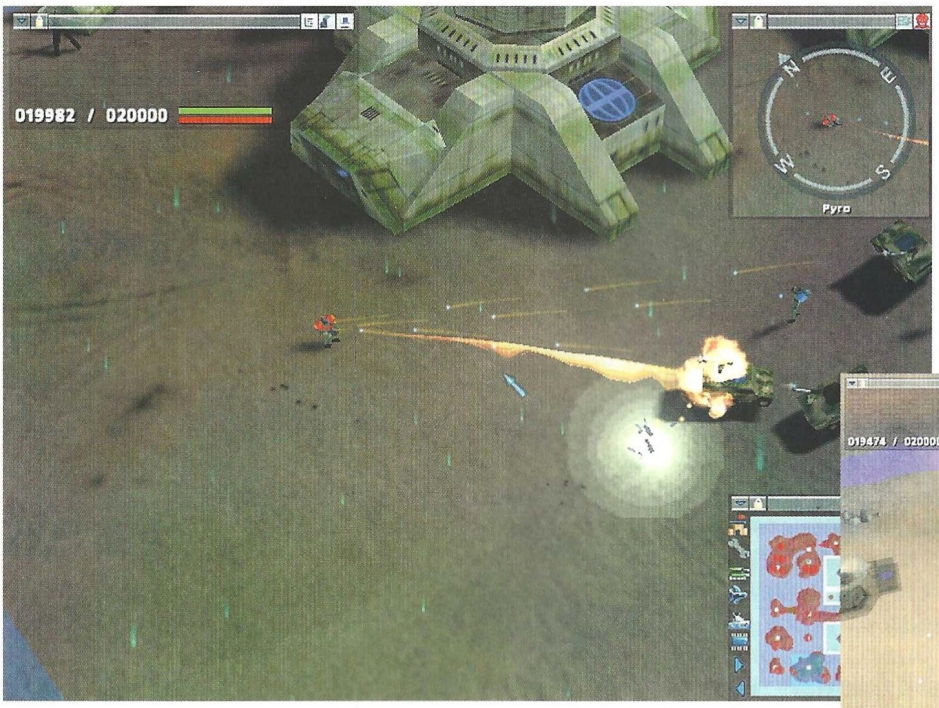
Cabe destacar que, como en Dark Reign 2, algunas unidades y edificios defensivos tiene un alcance de disparo mayor que su rango de visión, por lo que hay que enviar unidades de exploración que descubran los blancos. En fin, que hay suficientes elementos como para edificar un juego de estrategia sólido e interesante.

La simplificación del sistema económico mencionada antes también se ha extendido a la investigación. En el edificio científico se pueden mejorar el daño, los blindajes y la velocidad, pero no se obtienen nuevas unidades, ya que el árbol tecnológico está fijado a un nivel determinado desde el principio. El hecho de que no haga falta invertir tiempo ni dinero en acceder a las unidades más avanzadas hace que las unidades obsoletas (como los *jeeps* o los soldados de ametralladora) caigan en desuso desde el principio.

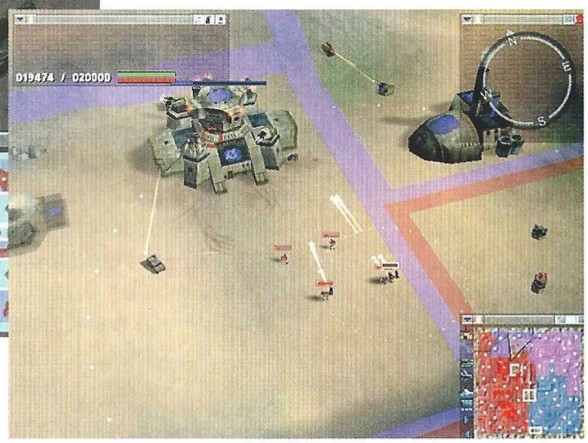
El interfaz también apuesta por la sencillez y en su mayor parte es transparente, de forma que no obstruye la visión de la pantalla de juego. Tanto los edificios como las unidades tienen menús de opciones que se abren haciéndo clic con el botón secundario del ratón. En principio no es mala idea, pero el tiro sale por la culata: lo normal en un juego de estrategia (y más cómodo) es hacer la selección con una tecla de agrupación numérica y dar las órdenes en el sitio, sin necesidad de desplazar la cámara hasta la unidad seleccionada.

Otro problema es que se hace difícil saber qué es lo que se tiene seleccionado a cada momento, porque no hay iconos que lo indiquen. Las voces que advierten de lo que sucede en el campo de batalla tampoco ayudan mucho a mantener el control del juego, porque sus gritos de auxilio se pierden en la media docena de combates diferentes en los que el ejército suele estar luchando.

Esta abundancia de frentes, inevitable por el sistema de dominio territorial, hace que la cámara en la esquina superior derecha de la pantalla (que en teoría debería



El planteamiento básico de Steel soldiers es el mismo del clásico juego de colegio "robaterrenos"



mostrar en todo momento a las unidades en combate) resulte poco efectiva. Encima, en el *minimapa* se confunden unidades y edificios y señalar en él el punto exacto al que se desea enviar a las tropas, es una tarea de chinos por culpa del impreciso cursor. En fin, que el jugador no dispone de las herramientas adecuadas para controlar el caos que se le viene encima.

Para agravar las cosas, la inteligencia artificial de las unidades es inestable. Hay veces en que, de forma satisfactoria, reparan estructuras cercanas, ayudan a otras unidades que están bajo ataque, disparan al enemigo en cuanto le ven o conquistan una bandera al pasar cerca de ella. Pero otras veces se quedan paradas sin hacer nada. Incluso se dan algunos casos en los que una unidad está recibiendo disparos y, por algún motivo, no los devuelve hasta que no ha pasado un tiempo, como si le costase comprender qué es lo que está pasando. Por último, unidades como el *Disruptor* o la *Onda Expansiva* tienen una inquietante tendencia a volarse a sí mismas cuando se les ordena disparar desde una posición mínimamente complicada.

No se han roto la cabeza con el número de facciones, porque solamente hay un tipo de ejército disponible: los robots. Es cierto que hay suficiente variedad en cuanto a edificios y unidades como para cubrir el plantel de dos o tres facciones, pero se pierde la diversión de explotar las ventajas de una facción frente a otra. Uno de los mayores desafíos a la hora de crear un juego de estrategia en tiempo real es equilibrar las habilidades de los bandos en liza. Los Bitmap Brothers se lo han ahorrado por todo el morro.

Las explosiones y algunos de los efectos de las armas, como el lanzallamas, están bien conseguidos. Sin embargo, el nivel de detalle de algunas unidades deja mucho que desear, sobre todo en el caso de la infantería. También son frecuentes las ralentizaciones cuando hay muchas unidades en el mapa, llegando a extremos injugables. Bajar la configuración visual al mínimo ayuda bastante, pero el motor gráfico sigue dando tirones y petardeando en los escenarios más grandes. A propósito de los escenarios, es difícil imaginar paisajes más feos.

Campaña y misiones son dos de los puntos fuertes de Z Steel Soldiers. La campaña es bastante larga, y las 30 misiones de las que consta están bien diseñadas, con objetivos dinámicos e introducción progresiva a las unidades del juego. La ambientación tiene una divertida estética de cómic, y las voces (en español) que narran el trasfondo de cada misión son excelentes. El modo multijugador, ofrecido mediante GameSpy, tiene suficientes modos de juego y mapas como para mantener el interés durante mucho tiempo.

Z Steel Soldiers es un juego que se recomienda con reservas, a pesar de que en general está bastante bien. Tiene una buena selección de unidades y cuenta con ideas genuinamente valiosas, como la conquista de territorios, la simplificación de la economía y la transparencia del interfaz. Por desgracia, sus feos gráficos y sus problemas técnicos y de control lo alejan de la alta nota que podría haber merecido.

Gabriel Pérez Ayala

El estratega 7,2

La idea de Z de descartar completamente la recolección de recursos y sustituirlos por el control territorial parecía interesante. Es una lástima que la cosa haya quedado en simple promesa. Para empezar se echa especialmente en falta un tutorial que ayude al jugador a entender el sistema de juego. El tono humorístico general, aunque resulte bastante acertado en las secuencias narrativas al estilo de los dibujos animados de vieja escuela, se pasa en ocasiones de graciosillo. El doblaje es una buena muestra de ello, con voces acertadas y otras demasiado exageradas. La mecánica de juego, eliminada la parte de recolección, suele degenerar en la producción de unidades a ritmo desenfrenado y a un descontrol total de lo que pasa en el campo de batalla. Al caos reinante contribuye un motor 3D que, sin pasar de ser meramente correcto, se mueve incomprensiblemente lento y tampoco ayuda la dificultad para manejar debidamente a nuestras unidades (¿por qué no hay formaciones?), capaces por igual de acciones inteligentes y otras increíblemente estúpidas, por lo que desplegar cualquier tipo de estrategia más allá del ataque total se hace casi imposible.

David de la Escalera

El requisitos 6,7

Aún con la avalancha de juegos que copian descaradamente el gran éxito obtenido por su sistema, todavía queda la alegría de observar que hay programas que traen un aire nuevo de frescura y originalidad a un género de por sí trillado. Este es el caso de Z, donde la acción es algo prácticamente constante y las posibilidades de construcción y combate son inacabables.

No sólo podemos jugar escenarios o campañas sino también podemos acceder a jugar en modo multijugador y disfrutar a través de Internet de todas sus posibilidades. Acción trepidante, gráficos impresionantes, todo tipo de unidades y vehículos y un guión con una historia de fondo bastante convincente, hacen de Z toda una obligación para aquellos aficionados a la estrategia en tiempo real. La pega, recalcitrante en este caso, es que con los requisitos mínimos el juego va demasiado lento. Y no sólo eso, sino que con una máquina que prácticamente los duplica, también. Si quitamos detalle y esas cosas, entonces mejora algo, pero es un precio que se antoja demasiado alto.

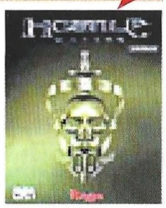
Daniel Martín

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

(Rage / Friendware)

¿Quieres paz? ¡Haz la guerra!

8,0



6990 ptas/ 42,01 €
Requiere: P 350, 64 Mb, aceleradora 3D con 16Mb
Jugadores: 1
www.rage.com/hostile

Una historia de ciencia ficción, un conflicto bélico que parece salido de la Guerra del Golfo y un puñado de chips parlanchines son los ingredientes básicos de este nuevo título de estrategia en tiempo real. La supuesta novedad consiste en que el jugador puede tomar el control de cualquiera de sus unidades y pilotarlas él mismo en el campo de batalla.

En el año 2012, desaparecieron las fronteras, se puso fin a la carrera armamentística y se abolió el dinero. Por primera vez en toda su historia, los seres humanos empezaron a trabajar juntos por un futuro mejor. Veinte años más tarde, esta utópica sociedad se ve amenazada por un grupo de independentistas radicales que desean volver al *status quo* anterior.

Se han instalado en un archipiélago de islas artificiales en el Pacífico y tienen tanques, helicópteros, plataformas de misiles y Dios sabe qué más. La única arma que le queda a la humanidad para responder a la amenaza es el Antaeus, un antiguo portaviones rescatado de las profundidades del mar que es capaz de producir unidades de guerra mediante nanotecnología. Para pilotar dichas unidades se recurre al proyecto SoulCatcher: *chips* de inteligencia artificial creados a partir de las mentes de soldados muertos en acto de servicio.

Cuando una unidad es destruida en combate, el *chip* puede reinstalarse inmediatamente en otra. Así las cosas, el Antaeus es enviado al archipiélago de los terroristas bajo el control del jugador para cumplir las 25 misiones de que consta la campaña.

Un magnífico juego

Con este argumento (obra del guionista de cómic Warren Ellis), Rage ha elaborado un título de estrategia admirable donde la victoria depende del manejo de un puñado de unidades con precisión quirúrgica. El juego sigue una gentil curva de complejidad ascendente donde las misiones se van haciendo más elaboradas a medida que el jugador aprende a manejar al Antaeus y sus unidades.

El imprevisto e intrigante desarrollo de la campaña y la incorporación regular de nuevas tecnologías con las que experimentar, consiguen mantener el interés constante. Hostile Waters incluye los típicos y familiares elementos de recolección de recursos y producción de unidades, pero no por eso hay que pensar que se trata de un *Command & Conquer* cualquiera.

Tras una breve explicación de los objetivos de la misión, lo primero es entrar en la pantalla de construcción y diseño de unidades. Cada tipo de chasis tiene un espacio limitado para instalar tecnologías adicionales, de forma que un helicóptero de reconocimiento tiene que escoger entre un dispositivo de camuflaje o dos módulos de armadura extra.

Del mismo modo, los dispositivos de recolección de recursos y reparación de unidades son demasiado voluminosos para instalarlos en un mismo vehículo utilitario. A los veteranos del género les gustará saber que la construcción de las unidades es instantánea y que se dispone inmediatamente de los recursos recogidos (chatarra en este caso, que incluso puede provenir de las unidades enemigas destruidas) sin necesidad de esperar a que el vehículo recolector vuelva a la base. Esto hace que las batallas tengan un gran dinamismo e incentiva a lanzarse cuanto antes a la ofensiva.

Planificación y combate

Una vez que las unidades están construidas y listas para entrar en acción, es hora de acceder a la pantalla de planificación, que es muy parecida a la de sensores de *Homeworld*. El campo de la batalla está representado con un rudimentario diorama donde los accidentes del terreno, los vehículos y los edificios, son claramente discernibles de un simple vistazo, siempre y cuando estén dentro del alcance del radar de una unidad. Aquí se imparten cadenas de órdenes, hasta diez, a las unidades equipadas con un *chip* de inteligencia artificial. Dichas órdenes se ejecutan en la siguiente

pantalla, la de combate, cuya activación saca al juego de su estado de pausa.

La pantalla de combate es la más espectacular y muestra el campo de batalla con todo el esplendor 3D que las tarjetas gráficas pueden ofrecer: ciclos de día y noche, efectos meteorológicos, física de objetos convincente, aparatosas explosiones... La cámara va situada detrás de una unidad escogida por el jugador, permitiéndosele abrir una mini-ventana para vigilar las actividades de una segunda unidad a la que se pueden dar órdenes en tiempo real del tipo "ataca a mi objetivo" o "sígueme".

Mientras tanto, los *chips* de inteligencia artificial no paran de parlotear entre ellos en inglés y van avisando de todos sus progresos: "he llegado al punto designado", "estoy bajo ataque", "he detectado una refinería en mi radar"... Cada *chip* tiene su propia voz y personalidad, con lo que el jugador sabe exactamente quién está informando en cuanto le oye. A veces también se interceptan los mensajes de radio del enemigo, normalmente algo en la línea de: "¡solicito ayuda urgentemente!"

Las unidades desprovistas de *chip* de inteligencia artificial son dirigidas por el jugador mediante un sencillo sistema de control similar al de *Quake* (el ratón se usa para mirar alrededor, apuntar y disparar, y las teclas *WASD* para desplazarse). El jugador también puede conducir personalmente los vehículos computerizados, sustituyendo momentáneamente al control del *chip* de inteligencia artificial. Este último recurso no es meramente estético, porque ciertas acciones complejas es mejor realizarlas manualmente. Ahora bien, cabe destacar que los *chips* de inteligencia artificial son siempre más eficientes a la hora de resolver los combates cara a cara con el enemigo, por lo que es altamente aconsejable devolverles el control en cuanto surgen los problemas.

El juego es muy bueno, pero tiene pequeños defectos. Cuando se está monitorizando a una unidad controlada por un *chip*, la cámara siempre enfoca hacia delante y no se puede manipular para mirar alrededor. En algunas misiones hay que destruir estructuras clave manualmente, porque no se identifican como hostiles en la pantalla de planificación. Y, muchas veces, los objetivos de la misión no se explican con suficiente claridad, dando lugar a situaciones de confusión. Son fallos sin importancia que hacen poco por enturbiar el conjunto. Lo que sí se echa de menos es algún tipo de modo multijugador. Una vez completada la campaña ya no queda mucho que hacer y ni siquiera hay un editor de escenarios con el que crear campañas alternativas. Salvo por su escaso valor de rejugabilidad, Hostile Waters es un título altamente recomendable para los aficionados a la estrategia en tiempo real y la ciencia ficción.

Gabriel Pérez-Ayala

Rogue Trooper

La idea de un biochip que contiene la personalidad de un soldado muerto no es nueva, sino que ya se utilizó en el cómic ROGUE TROOPER, cuya primera serie fue publicada por 2000 AD en 1981. El protagonista es Friday (alias Rogue), el último superviviente de un ejército de guerreros creados mediante ingeniería genética. Los soldados genéticos eran los únicos que podían sobrevivir sin protección a la atmósfera tóxica de la Tierra Nu, pero fueron traicionados y exterminados en el campo de batalla. El rifle, el casco y la mochila de Rogue llevan integrados los biochips parlantes de tres de sus camaradas muertos y son muy similares a los que se describen en Hostile Waters. Tal vez Warren Ellis se inspiró en este antiguo cómic para idear el argumento del juego.

Algo defraudado 7,7

Nos introducimos de pleno en toda una batalla naval. Aunque el año es muy futurista, las tácticas de combate son muy similares a las de hoy en día, teniendo a nuestra disposición un amplio arsenal de medios aeronavales para combatir al enemigo.

La acción es intensa y la planificación de la batalla añade una nueva dimensión al mero enfrentamiento en sí mismo. De esta forma, podemos elegir cuál va a ser la estrategia más adecuada a cada misión. Podremos saltar de vehículo a vehículo en las misiones para poder conseguir una perspectiva más amplia de toda la zona de combate.

Los gráficos y el sonido son adecuados, siempre y cuando tengamos una buena máquina que los soporte. Uno de los puntos negros de este juego es que no incluye soporte para juego multijugador, algo que hoy en día es algo casi imprescindible. En cuanto al guión, tampoco es que sea para aplaudir con las orejas, pero al menos está bien llevado a lo largo de la campaña. Un juego recomendable, aunque no sea de esos que te deja encganchado durante semanas.

José Luis Coto

Mr. Mashall 8,5

Lo primero que hay que reconocerle a Hostile Waters es su originalidad. Demostrando que siempre se puede inventar algo nuevo, nos encontramos con un nuevo enfoque en el género de la estrategia. Al principio te chocará llevar tan pocas unidades y que éstas hagan gran parte del trabajo por su cuenta. Dicho automatismo puede ser inquietante si estás bajo fuego enemigo, pero pronto verás que tus chicos se defienden muy bien solitos. Al final te acostumbras a ser el gran jefazo que manda desde lejos y a planificar la secuencia correcta de órdenes para, al final poder decir, como Hannibal Smith, "me encanta que los planes salgan bien". Los gráficos son bastante majos y cuentan con algún truquito especialmente llamativo, como el de la visión nocturna. Algunas unidades son muy curiosas, como el tanque que obtiene energía a través de la absorción de objetos metálicos, normalmente provinientes de unidades enemigas (una agradable variación a la habitual búsqueda y extracción de minerales). En definitiva, un cambio bienvenido y realizado con buenas maneras que quién sabe si llegará a crear su propia escuela de títulos estratégicos.

Mario Gómez

imagen limite

¿intentas abrir
EL PORTAL DE TU CASA
con un doble <clic>?

¿tienes a tu novia
"EN DEMO"?

¿has puesto de nombre
a tu perro "Explorer"?

Entonces te gustará

ZDNet España

www.zdnet-es.com

EL PORTAL DE LOS ADICTOS A LA INFORMÁTICA

américa ibérica
www.eai.es

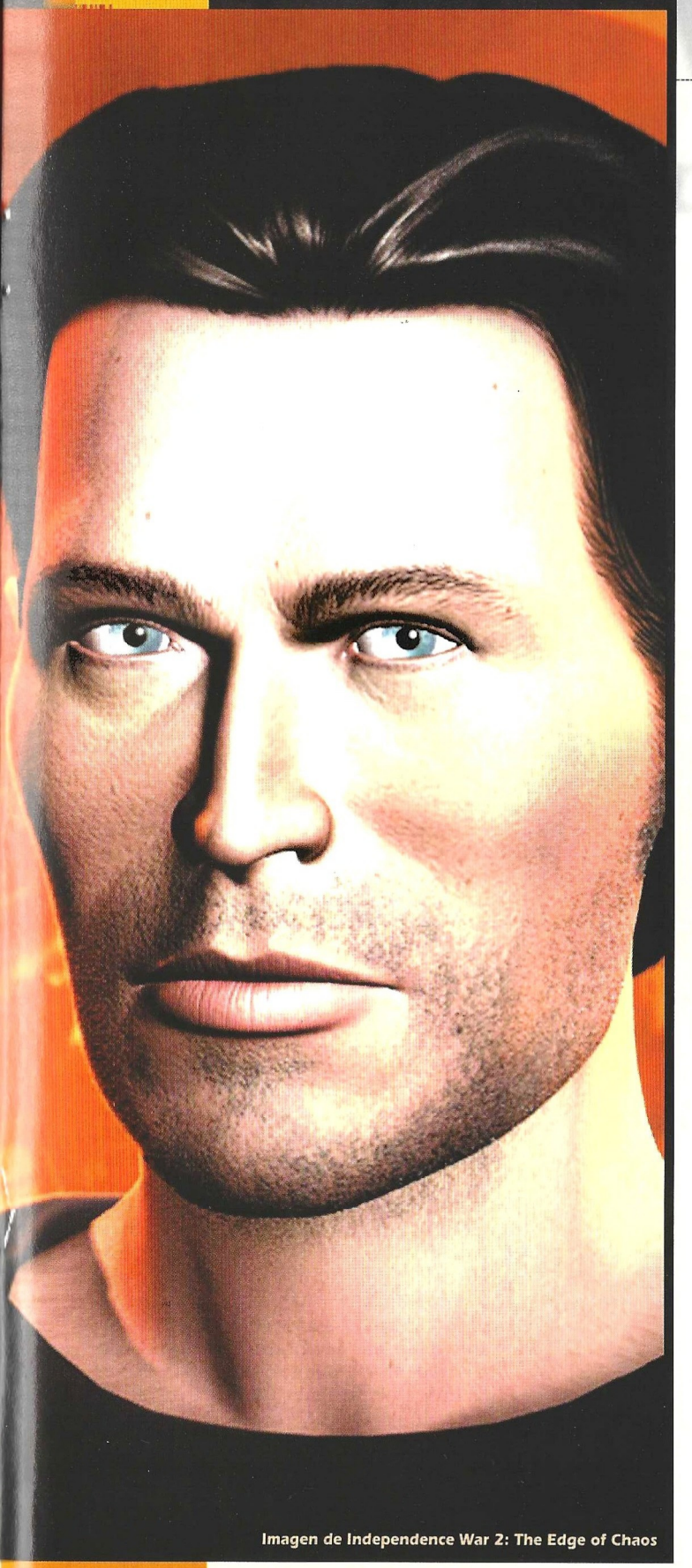


Imagen de Independence War 2: The Edge of Chaos

No estamos locos, ¿o sí?

Cualquiera que leyera esta columna el mes pasado y haya vuelto este número pensando encontrarse un gran despliegue de juegos de acción, imagino que se habrá llevado una buena decepción. ¿Dónde están todos esos estupendos juegos que supuestamente han pasado por el **E3** de este año? Es más, si encima se te ocurre echar un vistazo al reportaje que hemos elaborado sobre la feria (no dejes de hacerlo), ni siquiera encontrará allí la mayoría de esos títulos. No, no estamos locos, ni la senilidad nos afecta hasta tal punto que no somos capaces de recordar los juegos que hemos visto hace sólo unas semanas. Más bien al contrario, recordamos demasiado bien que nos están volviendo a vender año tras año la misma moto, prometiendo que, esta vez sí, saldrá el juego definitivamente a la venta en breve, aunque al final, naturalmente, no sea así.

Dado que los proyectos tienden a eternizarse cada vez más (antes su duración crecía en progresión aritmética, pero ahora parece que lo hace en progresión geométrica), algunos de los títulos presentes en la feria llevan ya nada menos que ¡cuatro! ediciones a sus espaldas, como es el caso de **Freelancer**. Si bien otros años el juego de Digital Anvil logró llevarse varios premios a lo mejor del E3, este año ha pasado bastante más desapercibido. ¿Es que el juego ha empeorado? Ni mucho menos, pero en una industria como ésta, en la que las novedades, los avances tecnológicos y los fuegos artificiales están a la orden del día, pretender mantener el interés de crítica y público durante tanto tiempo mediante un bombardeo constante de información es una proeza que sólo las mentes enfermas que habitan en los departamentos de marketing de ciertas compañías pueden esperar realizar.

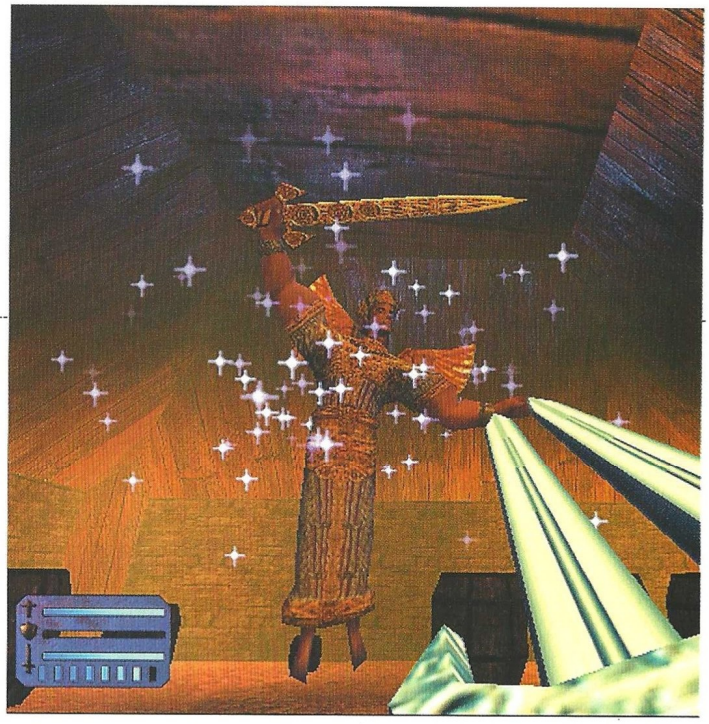
Menos mal que no todos los responsables de prensa son así y algunos son lo suficientemente realistas para darse cuenta que nuestra capacidad de atención está cada vez más disminuida (y dado que cada vez parece haber más juegos, irá a peor) y se evitan las operaciones de acoso y derribo. Si habéis pasado por la Zona Alfa antes de llegar aquí, os habréis encontrado con una de las sorpresas de la edición de este año: **Max Payne**, un juego que se estaba retrasando de tal manera, que sus desarrolladores prefirieron pasar a un discreto segundo plano hasta haber avanzado lo suficiente como para volver a enseñar algo lo suficientemente interesante y prometedor (si tenéis ocasión, no dejéis de descargar el vídeo en **www.gamespot-es.com** y entenderéis mejor nuestra emoción). Por desgracia, tampoco conviene hacerse demasiadas ilusiones, ya que, una vez más, ante la pregunta ¿cuándo saldrá? la respuesta vuelve a ser "cuando esté terminado".

Así que, si el año que viene volvemos a pasar por el centro de convenciones de Los Angeles y nos enseñan el enésimo vídeo de **Duke Nukem Forever** asegurando que, de verdad de la buena, este año sí que sale, no respondo de mis actos.

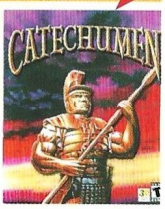
David de la Escalera

Catechumen
(N'Lightning / Centurionsoft)

¡A por los infieles!



4,0



7500 ptas/ 45,08 e
Requiere: PII 233, 64 MB RAM, aceleradora 3D de 8 MB
Jugadores: 1
www.centurionsoft.com

Si a cualquier aficionado a los juegos de acción le ofrecieran un "juego de conversión cristiana" en primera persona, seguramente se creería que están tratando de quedarse con él. Y sin embargo, eso es precisamente lo que ofrece Catechumen, donde en lugar de matar a los enemigos tienes que convertirlos.

No se sabe muy bien cómo lo hace, pero la realidad siempre se las apaña para superar a la ficción. Cualquier buen aficionado a los Simpson conoce a sus beatos vecinos, los Flanders, que suelen ser motivo de cachondeo por parte de la impresentable familia protagonista por tomarse demasiado en serio sus creencias cristianas. En más de un capítulo se ha hecho alguna que otra broma a costa de los juegos infantiles de los dos pequeños de esta familia: que si el trivial de la Biblia, que si las colecciones de cromos de personalidades del cristianismo y, en cuanto a juegos de ordenador, un *shooter* en primera persona en el que había que ir por la calle convirtiendo a mujeres de mala vida y otros paganos de todo tipo. No sabemos si los desarrolladores de N'Lighting vieron ese capítulo, pero el caso es que lo que parecía una broma ha acabado, en cierto sentido, convertido en seria realidad o, al menos, esa era la intención de sus creadores.

Nos encontramos en Roma, en los primeros tiempos del cristianismo, cuando los creyentes eran perseguidos y arrojados a los leones. El jugador es el catecúmeno que da nombre al juego, un simple iniciado en la fe cristiana que es elegido por Dios para salvar a su mentor y otros compañeros de credo de una muerte segura a mano de las hordas impías.

Los soldados romanos están poseídos por las fuerzas del mal y los demonios campan a sus anchas por la capital del Imperio. Tendremos que iniciar nuestra andadura aventurándonos en las catacumbas de la ciudad, que nos permitirán acceder a otras zonas, como el coliseo, hasta cumplir nuestro objetivo y acabar enfrentándonos al mismísimo Satanás. En lugar de seguir la tradición de los juegos de acción en primera persona, con una buena dosis de sangre y violencia, Catechumen aboga por un estilo más familiar, con total ausencia de hemoglobina en pantalla. El objetivo, supuestamente, es lograr un producto lleno de acción y apto para todos (de hecho, en la caja puede apreciarse un sello con una paloma blanca que indica que ha logrado la aprobación de ciertas asociaciones de padres).

La realidad, sin embargo, no es tal, pues el nivel de violencia viene a ser bastante similar al habitual en otros productos del género, a excepción de la mencionada escasez de sangre y tripas. Pero el caso es que un ángel nos irá haciendo entrega a lo largo del juego de distintas espadas, a cual más poderosa, que disparan rayos de energía divina de distinto tipo, hasta hacernos con todo un arsenal. Los primeros enemigos que nos encontraremos serán simples soldados romanos y el efecto que nuestros rayos divinos tendrán sobre ellos es a la vez una de las cosas más ridículas y potencialmente ofensivas que hemos tenido ocasión

de ver en una pantalla de ordenador. De repente, al ser alcanzados por una determinada cantidad de rayos, los soldados se verán bañados en una oleada de energía divina, hincarán una de sus rodillas en el suelo, juntarán sus manos y darán gracias a Dios por haber descubierto la fe, todo ello mientras resuena un estruendoso Aleluya coral por los altavoces de nuestra máquina.

No sé muy bien quién se puede sentir más ofendido al ver semejante espectáculo: los jugadores cristianos que vean su fe reducida a algo tan arquetípicamente simplista, o aquellos jugadores no creyentes que sientan que les están intentando meter con calzador algún tipo de panfleto religioso. A partir de ahí, los siguientes enemigos son, en su mayoría, distintos tipos de demonios y diablillos, por lo que parece que está perfectamente justificado que descarguemos sobre ellos toda la ira divina de que están imbuidas nuestras armas y que, tras recibir unos cuantos disparos se desintegren aunque, eso sí, sin sangre.

No sólo eso, sino que parece justificable que disparemos contra los leones que nos encontremos, por el simple y mero hecho de ser pobres bestias sin cerebro que se dedican a alimentarse de inocentes cristianos en la arena del coliseo. Por cierto, resulta curioso que, al acabar con una de dichas fieras, ésta se limite a quedarse totalmente rígida y voltearse lateralmente en un simulacro de ¿muerte? Si esto fuera un juego normal y corriente, ir disparando a diestro y siniestro no llamaría especialmente la atención pero para un producto que supuestamente defiende la no violencia, resulta harto contradictorio, por mucho que la acción pretenda pasar por aséptica al eliminar la sangre y tripas.

Por lo demás, los gráficos 3D son ciertamente superiores a lo que había hace unos años en el mercado, pero también es indudable que no están a la altura de los productos que se pueden encontrar en la actualidad en el mercado. Las texturas de los escenarios son simples mapas de bits y los modelos de criaturas y personajes están pobremente modelados y animados. El único sonido digno de reseñarse es la potente voz del ángel que nos encomienda nuestra misión y nos hace entrega de las espadas divinas, pero se ha dejado en versión original, por lo que, de todas formas, la mayoría de jugadores tampoco van a poder apreciarla. La inteligencia artificial de los enemigos es muy básica, tipo *kamikaze*, aunque algunos están dotados de ataques a distancia que parecen viajar a la velocidad de la luz y son casi imposibles de esquivar en los espacios cerrados por los que nos movemos. Por eso mismo no es un juego fácil: cualquier enemigo puede acabar con nosotros en menos que canta un gallo.

Como mera curiosidad anecdótica, Catechumen podría merecer al menos un vistazo pero, dado que ni siquiera sale al mercado a un precio razonablemente económico, cualquiera que sienta que puede caer en la tentación haría bien en probar antes al menos la demo del juego que circula por Internet. **David de la Escalera**

El abuelo 2,0

A veces sale algún programa al mercado que nos recuerda los gloriosos tiempos de los clásicos y sagrados ordenadores Spectrum 48 o Commodore 64. Mejores juegos hemos visto en estas plataformas que el que nos ocupa ahora.

Catechumen es uno de esos programas que pasará con mucha más pena que gloria. El argumento, tan insípido como sus gráficos, dista mucho de satisfacer ni al más conformista de los usuarios. Tratándose de un juego de acción en primera persona, esto no sería especialmente problemático, pero es que ni la acción se salva. Los gráficos son primarios, obsoletos y nada preciosistas. La animación de los personajes es tan fluida como la de estatuas de piedra.La inteligencia artificial... Ausente.

Lo peor es que es un programa que sigue la línea que abrieron otros y, sin embargo, no aporta absolutamente nada nuevo y al contrario, nos hace volver muy atrás en el tiempo. En fin, uno de esos programas que, de cometer el error de adquirirlo, pasará largo tiempo criando polvo en el fondo de nuestras estanterías. **José Luis Coto**

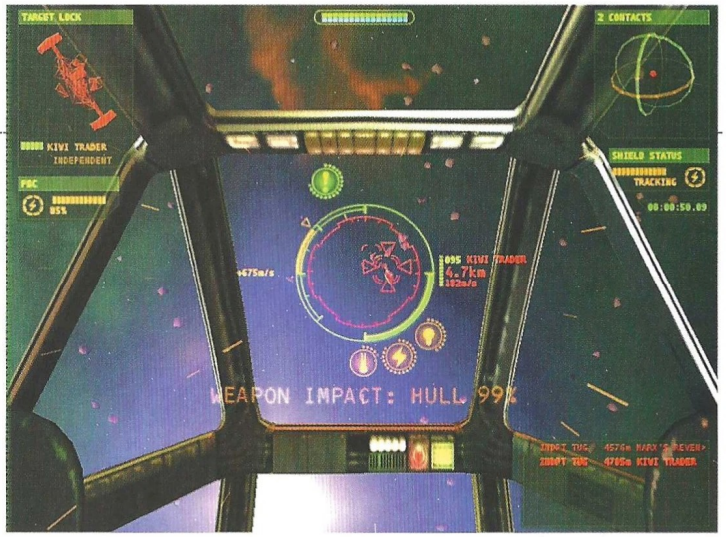
Encantado de la vida 2,0

De vez en cuando, en la vida del crítico de videojuegos, aparecen títulos que consiguen, de una forma u otra, alegrarte el día. Catechumen es, sin duda, uno de esos títulos. El argumento empieza con una confrontación entre las fuerzas celestiales e infernales en pleno imperio romano, lo que es prometedor y original. Pero las alegrías empiezan de verdad con la animación del inicio. Hacía tiempo que no se veía un ejemplo tan triste de programación, con gráficos desastrosos y movimientos tan lamentables que sólo pueden inundar tus ojos de lágrimas. De risa en mi caso y de rabia en el caso de un hipotético comprador. Una vez metidos en el juego los gráficos, siendo malillos, no resultan tan espantosos, aunque los diseños de los ángeles y demás personajes secundarios muchas veces parecen de broma. Y es que el Satán parece más bien un Sátrapa persa con alitas. Como de broma es que el primer arma que encontramos sea una espada de lanza rayos de conversión en plan Quake, si damos a un malo suena una música celestial y el malo se convierte a la fe. Continúan las carcajadas... Pero como el juego no es cómico, el que pague por él no lo verá tan gracioso. **Javier Sevilla**

Independece War 2: Edge of Chaos

(Particle Systems/Infogrames)

La historia se repite



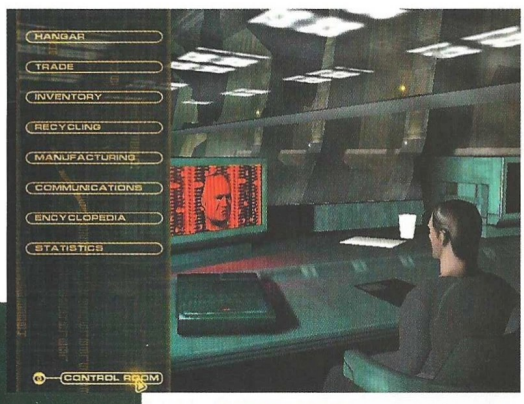
6,0

6.990 ptas/ 42,01 €
Requiere: P 300, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1 o varios
www.edgeofchaos.net

Edge of Chaos es un juego de combate espacial, un género muy trillado que títulos como Starlancer, Freespace 2 y Tachyon: The Fringe ya recorrieron recientemente. Teniendo en cuenta que se trata del sucesor del venerable Independence War, resulta decepcionante que no haya sido capaz de explorar nuevas fronteras.

El elemento más característico de Edge of Chaos es el énfasis que pone en narrar una historia. El protagonista es Cal, un niño que se queda huérfano durante la secuencia de introducción del juego y que se tiene que buscar la vida en el espacio. Le acompaña una especie de consejero virtual, estilo Max Headroom, que es bastante más espabilado que él: le enseña a manejar la nave (o sea, que se encarga de la parte de tutorial del juego) y le guía hasta la fortaleza espacial de su difunta abuela pirata. Tras unas pocas misiones, el mocoso se topa con la justicia y acaba con sus huesos en la cárcel (está visto que en el futuro la edad penal será considerablemente inferior a la de ahora). Allí Cal aprende a afeitarse la barba, frecuenta malas compañías y, tras quince años en chirona, termina dándose a la fuga cuando sólo le quedaba un mes para cumplir sentencia.

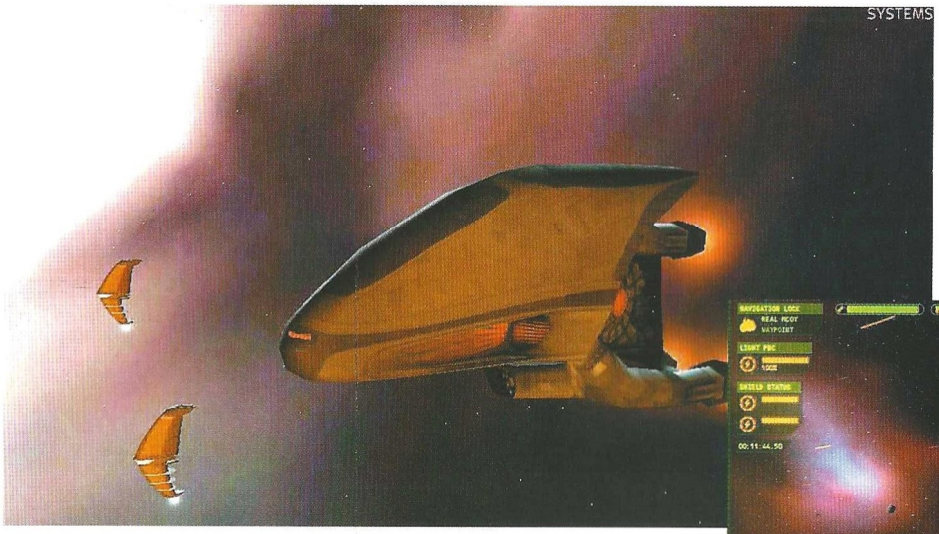
Durante la escapada, Cal y sus amigos se refugian en la fortaleza espacial de la abuela y deciden seguir sus pasos convirtiéndose en una banda de piratas. El resto del juego es una sucesión de misiones lineales que siguen el hilo de esta última línea argumental, resueltas mediante la política de "inténtalo una y otra vez hasta que lo consigas". Técnicamente es posible salirse de la misión e irse a dar un garbeo por el espacio, pero eso no significa que se vaya a encontrar nada interesante que hacer. Al final, a lo único a lo que el jugador acaba dedicándose entre misión y misión es a gandulear por la base, escoger y configurar la nave que va a utilizar a continuación y trapichear con las mercancías obtenidas para procurarse nuevo equipamiento.



Menos rollos, por favor

El principal problema de Edge of Chaos, el que de verdad perjudica seriamente su valoración final, es lo mucho que se tarda en llegar a la acción. Tras un largo tiempo de carga y una innecesaria secuencia de lanzamiento, lo primero que hay que hacer es encaminarse hasta el punto de ruta señalado por el argumento de la misión. El viaje en sí es sencillo gracias al piloto automático, pero hay que esperar de brazos cruzados mientras la nave recorre la distancia hasta su destino.

Quizá sería pertinente señalar aquí que las vistas del espacio que ofrece Edge of Chaos no son particularmente excitantes. Una vez en el punto de llegada, hay que escuchar una charla (que no se puede saltar), recibir un nuevo punto de ruta y esperar otra vez de brazos cruzados mientras el piloto automático hace su trabajo. Es entonces y sólo entonces, es cuando comienza el jaleo. Hay que reconocer que las batallas están llenas de tensión y sensación de peligro, porque el fracaso se castiga con tener que volver a empezar desde el principio. La perspectiva de tener que patearse otra vez todo el universo y escuchar las mismas charlas pregrabadas para poder intentarlo de nuevo es poco menos que aterradora. ¿No podrían haber puesto una opción para evitar todo esto? El problema se agrava cuando ciertos



acontecimientos predeterminados no se activan cuando se supone que deberían hacerlo (un error de programación), con lo que hay que volver a empezar desde cero y rezar porque esta vez las cosas funcionen correctamente.

Un detalle curioso es que algunas de las charlas son interactivas: el jugador no se limita a escuchar, sino que se le ofrecen una serie de opciones de respuesta. Esto estaría bien de no ser porque la respuesta equivocada a menudo supone meterse en una batalla de escasas probabilidades de éxito. Resultado: nave destruida, vuelta a empezar, y tomar nota mental para contestar otra cosa la próxima vez. Es el típico caso de una idea que funcionaba bien sobre el papel, pero que aporta poco al juego en la práctica.

Navegación estelar

Pero vamos a dejar de lado estas consideraciones para centrarnos la experiencia de combate espacial que ofrece Edge of Chaos: el jugador se encuentra con montones de componentes con los que negociar a cambio de armas para sus naves. Hasta ahí todo muy bien. Lo malo es que las naves son demasiado parecidas entres sí, las únicas diferencias son las armas que pueden llevar. La vista desde cabina, el interfaz y las propiedades de vuelo son siempre iguales.

Todas las naves dividen su armamento en dos grupos: energético y misiles. El sistema que se ha escogido para gestionar el uso de estas armas durante el combate es cuestionable.

Por ejemplo, supongamos que el jugador desea lanzar un misil (arma secundaria) mientras dispara su arma principal contra una nave enemiga. Primero tiene que pulsar el botón que activa los misiles, volverlo a pulsar repetidas veces hasta seleccionar el tipo de misil deseado y apretar el gatillo principal para realizar el disparo. Luego tiene que pulsar el botón que activa las armas principales y volverlo a pulsar hasta seleccionar el arma que estaba usando antes. En realidad es menos complicado de lo que suena, pero si hubiese un botón que disparase los misiles de forma independiente, todo habría sido más ágil y fluido. Además, siempre es más excitante aguijonear a un enemigo con el arma principal mientras el pulgar gravita expectante sobre un botón de misiles, listo para dar el golpe de gracia.

En el lado positivo, las naves tienen desplazamiento lateral, estilo *Quake*, con lo que las maniobras para esquivar el fuego enemigo ganan en riqueza. El modelo de vuelo es sencillote, pero efectivo y se cuenta entre los mejores atributos del juego. La idea de poder consultar los menús relativos a la acción (el mapa estelar, los objetivos de la misión, las comunicaciones, los sistemas de armas, etc...) sin necesidad de abandonar la vista de cabina es muy elegante. Lo que resulta menos elegante es que los sistemas de selección de blancos y destinos estén mezclados en un único batiburrillo de puntos de ruta, naves hostiles y naves neutrales o aliadas. Aunque en principio esto debería simplificar las cosas, resulta molesto tener que rotar la selección por todas las naves de la zona hasta iluminar el punto al que se desea ir. Ah, tampoco se pueden redefinir las teclas, con lo que se añade un inconveniente más con el que fastidiar al jugador.

Pese a todas estas quejas, Edge of Chaos es un título competente. Resulta entretenido de jugar, la historia y los personajes captan la atención y además soporta varios modos multijugador y un modo de acción instantánea bastante bien resuelto.

Gabriel Pérez-Ayala

El encandilado 8,7

Dicen que segundas partes nunca fueron buenas y ésta es una estupenda ocasión para comprobar la regla ésa que dice que toda regla tiene su excepción (excepto ésta que decimos, por razones obvias). Para empezar tenemos que ponernos en situación y conocer qué tipo de juego es I-War 2: un juego de simulación de combate espacial con mucha historia que destaca por un tratamiento muy inercial de los movimientos en el espacio. Hablando en plata esto quiere decir que la nave va a resistirse a girar y cambiar de posición, con lo que vamos a tener que acostumbrarnos a las nuevas reglas (que son más realistas de lo habitual) para compensar esta manía de la nave de no hacernos caso. Una vez hecho esto descubriremos que el manejo es bastante sencillo si exceptuamos el cambio de armas que hay que hacer para disparar los misiles (con la de botoncitos que tienen los joystick hoy en día...). Además, los gráficos son todo lo espectaculares que podemos esperar y el sonido está bastante bien. Sólo falla que parece tener menos historia que la entrega anterior. Ideal para hacerse uno con el joystick.

Javier Sevilla

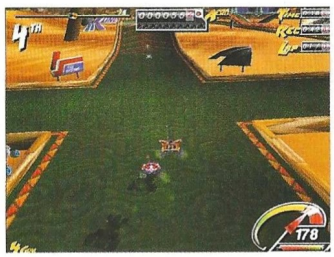
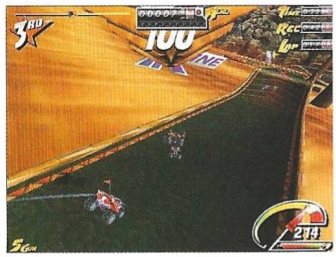
El frustrado 6,5

En principio Edge of Chaos lo tiene todo para convertirse en una gran aventura épica espacial. Los gráficos son bien bonitos y la historia atractiva. También se alcanza una buena sensación de pilotaje. Además, enseguida se aprende a manejar todo y en el apartado del control no tendrás mayor problema. Lo malo viene en algunos aspectos que no se han cuidado. Por ejemplo, cuando te matan es posible que vuelvas a empezar desde un punto bastante lejano a donde te eliminaron, con lo que tendrás que volver allí en un largo viaje que se puede hacer bastante tedioso, al no existir la posibilidad de realizar los desplazamientos automáticamente. Si tenemos en cuenta que en algunos lugares puedes ser abatido con una cierta facilidad, este problema llega a ser realmente engorroso. Otra pega es que tendrás que seguir el guión marcado por la historia, creándose una sensación de linealidad que no debería existir en un juego de exploración y comercio espacial. En definitiva, si tienes paciencia y el suficiente interés para explorar todas las posibilidades del juego, quizá consigas disfrutarlo bastante, pero sin duda es un título que no contentará a todos.

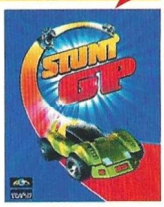
Mario Gómez

Stunt GP
(Team 17/Acclaim)

Velocidad terminal

7,3



Siguiendo la misma línea de Re-Volt y otros cuantos títulos similares que han ido surgiendo últimamente, Stunt GP traslada el entorno habitual de los juegos de carreras a una dimensión más reducida, la de los coches de radio control. A estas alturas, no se puede decir que sea una idea original, pero al menos sí está bien ejecutada y no le faltan conceptos interesantes.

5.990 ptas/ 36 €
Requiere: PII 233, 64 MB RAM, aceleradora 3D
Jugadores: 1-4
www.stuntgp.team.com

Stunt GP es un juego de carreras ambientado en el mundo de los coches de radio control, pero por el simple hecho de ser coches de juguete, la competición va a ser menos dura. Es evidente que las condiciones de la carrera no van a ser iguales que las de sus hermanos mayores: sería un error que así fuera.

La física se adapta a las reducidas dimensiones en que nos movemos y, si bien no resulta todo lo realista que debería, sí parece bastante coherente. Dado el escaso peso de los vehículos, todos ellos tienen una especial facilidad para dar grandes saltos que les permiten realizar acrobacias en el aire, aunque, para compensar, también supone que los vuelcos serán moneda corriente a lo largo de cualquier carrera. Lo mismo puede aplicarse al resto del comportamiento del vehículo, como la facilidad para tomar curvas, por cerradas que sean, gracias al reducido radio de giro de los coches.

Este tipo de consideraciones tienden a olvidarse rápidamente en cuanto nos ponemos a competir. El diseño de los circuitos es muy bueno, pensado para sacar el máximo provecho a los distintos estilos de juego posibles. Los vehículos están orientados a tres campos: velocidad, acrobacias y agarre, y cada uno cuenta con coches adaptados al mismo. Independientemente del que escojamos, tendremos que aprender a mantener el equilibrio entre velocidad, para mantenernos en cabeza, y acrobacias, que son las que nos permiten ganar los puntos necesarios para mejorar nuestro vehículo con nuevos y caros componentes.

También habrá que tener presente la energía que le resta, pues si se descarga le será imposible alcanzar una buena velocidad, quedando inevitablemente relegados a la última posición. Para recargar, nada más sencillo que pasar por boxes antes de llegar a meta, lo que nos hace perder unos segundos preciosos, o realizar acrobacias, que permiten ganar más puntos.

Los circuitos, por tanto, están creados teniendo presentes estas circunstancias y encontraremos multitud de *loopings*, saltos al vacío, rizos, curvas cerradísimas o cuestas imposibles que se elevan en el aire hasta alcanzar pendientes increíbles de 90º. En conjunto, gozan de gran variedad y espectacularidad con unos gráficos nítidos y de brillantes colores, que se trasladan también a los restantes aspectos del juego, desde los propios coches, a los menús, consiguiendo un estilo que recuerda al de los dibujos animados. Eso, unido a la sencillez de manejo, pueden inducir a pensar que se trata de un producto destinado a un público infantil, pero no es así. El nivel de dificultad, sin ser excesivamente alto, tampoco está al alcance de cualquier principiante ya que nuestro oponentes no son muy dados a ponernos las cosas fáciles y cualquier error al realizar una acrobacia puede dar al traste con cualquier posibilidad de victoria. En cualquier caso, no deja de ser un juego divertido, con gran variedad tanto de modalidades de juego como de estilos y posibilidades dentro de cada una de ellas. **David de la Escalera**

Sobria... 5,6

Saltos, velocidad y un cierto abanico de opciones de configuración, pistas, modos de juego y coches es lo que nos vamos a encontrar en Stunt GP, un juego que no termina de convencer pero que puede ofrecer bastante juego, sobre todo por su modo multijugador.

El juego en sí no es para volverse loco, pero si te gustan los juegos de carreras, Stunt GP puede ofrecer un nuevo aliciente por la variación en las reglas y en los obstáculos de sus circuitos, así como por el componente acrobático del mismo.

La posibilidad de modificar los vehículos se agradece, desde frenos, hasta tipos de baterías, ruedas... Aun asín tendremos que trabajar mucho, ya que conseguir buenas puntuaciones y tiempos no será una tarea sencilla.

Los modos de juegos son los normales: exhibición (a modo de entrenamiento), campeonato, arcade y contrarreloj. A ellos se añade una modalidad más: desafío, en la que en 90 segundo tendremos que realizar los saltos más espectaculares para conseguir el mayor número puntos. No está mal, pero para un rato. **Esperanza Navas**

la tercera opinión 7,0

Un juego de carreritas pensado para los que no comulgamos mucho con los realismos y demás zarandajas (que para real, la vida real) y nos encanta tomar las curvas sin cambiar de marcha. Además, para justificar tanta alegría, los modelos que vamos a llevar representan coches teledirigidos, de manera que los escenarios tendrán la gracia del pequeño tamaño de los coches respecto al mundo real.

Por supuesto, se trata de ganar carreras pero, esta vez, hay muchos alicientes, ya que además de la evidente razón de ganar, cuando ganemos carreras conseguiremos dinero para comprar accesorios que hagan nuestro coche más competitivo o comprar otro.No sólo se trata de ir rápido, ya que la energía se agota y pasar por boxes para recargar nos puede hacer perder un tiempo vital que podemos ahorrarnos haciendo unas cuantas piruetas cada vez que damos un salto. Gráficos bastante buenos (aunque los coches parezcan flotar sobre el suelo), sonido aceptable y diversión sin complicaciones. Si tuviera los estupendo diseños de circuitos y la música perfecta de HotWheels, sería casi perfecto. **Javier Sevilla**

Verano de sequía

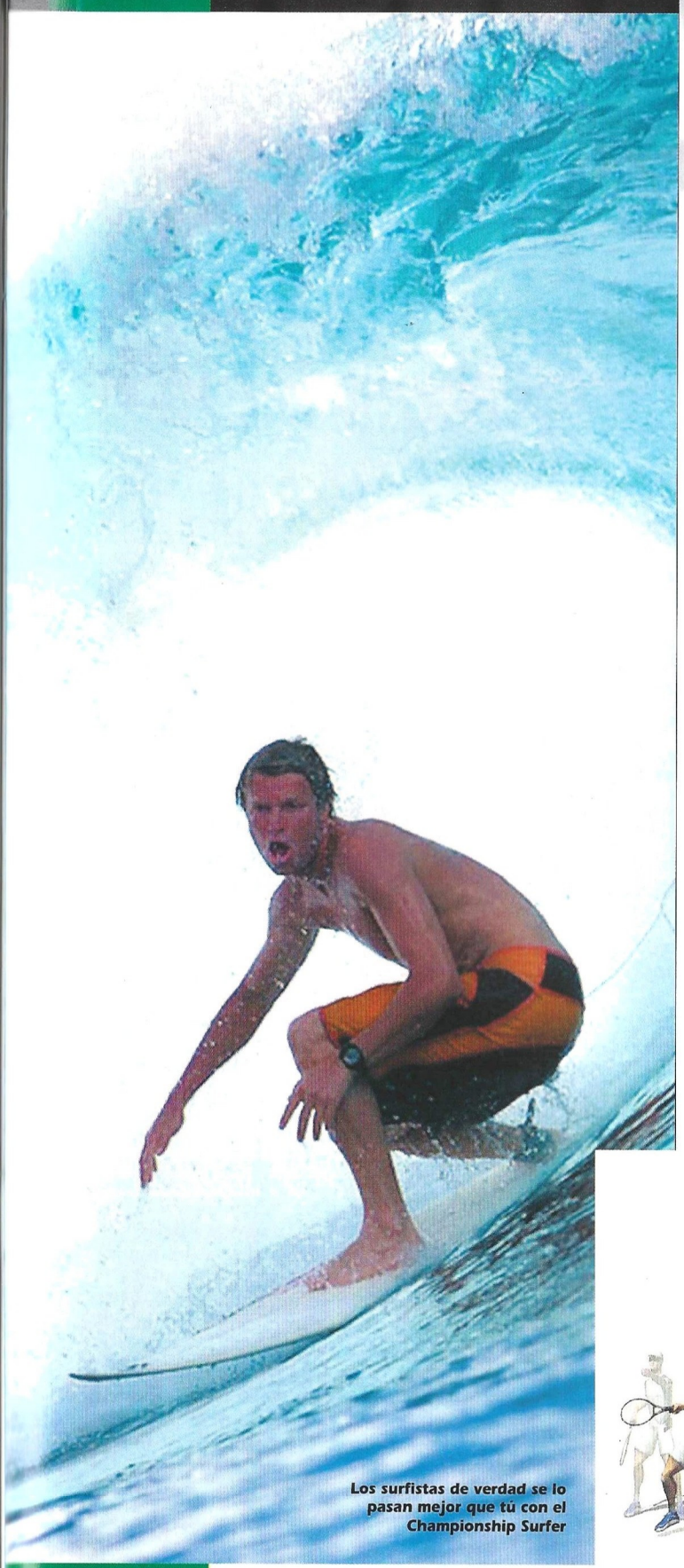
Un verano como el que nos espera no es precisamente el más halagüeño para los aficionados a los juegos deportivos para PC. No hay Mundial de fútbol ni Eurocopa, lo que supone una sequía de juegos de este deporte, que suelen salir coincidiendo con los grandes eventos internacionales. Tendremos que esperar por tanto al PC Fútbol, que saldrá dentro de muchos meses, y al FIFA 2002, al que todavía le quedan otros tantos para ser una realidad. El resto ni siquiera se atreve, pese a que hace poco comentamos un par de juegos de fútbol, aunque ninguno llegará a competir en serio con los pesos pesados de la disciplina.

En baloncesto estamos igual. Parece que muchos títulos que vieron la luz el año pasado (*NBA Inside Drive* o *NBA Basketball 2000*) se han rendido ante el poder y la calidad de la saga *NBA Live*, por lo que también nos quedan unos meses para recibir la versión 2002 del conocido y reputado juego de EA Sports. De la ACB no hay rastro y nadie parece querer hacer un buen juego de la Euroliga, una competición que daría mucho juego pero que parece no tener mucho gancho entre las compañías.

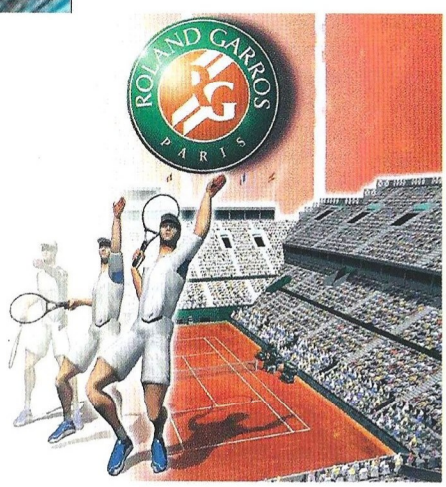
Gracias al cielo, nos acaba de llegar el ***Roland Garros*** 2001 (del que damos buena cuenta en este número), un excelente juego de tenis de Cryo que nos quitará a muchos el mono de la escasez de juegos deportivos. Como siempre, algún juego de golf nos ayudará a pasar el caluroso estío, con sus vacaciones incluidas. Pero a parte de eso, hay pocas perspectivas que de aquí a septiembre veamos muchas más novedades.

Por cierto, para los irreductibles siempre les quedan juegos como el ***Championship Surfer***, un juego de esos raros dispuestos a satisfacer los más extraños instintos de jugadores impenitentes, capaces de echarse entre pecho y espalda los más raros especímenes del mercado. Es una pena que montar en una tabla de surf virtual sea tan aburrido como lo es en este juego.

Así que nada, vamos a tener que desempolvar viejos títulos o reventar de una vez los que ya estamos jugando. O eso o ponernos el pantalón corto, con lo que eso conlleva de lesiones, contusiones y demás perrerías que nos suceden a los que nos retiramos hace tiempo del deporte en activo. Personalmente, prefiero ir a los estadios y después echarme unas partiditas en el ordenador, pero visto lo visto, no nos va a quedar más remedio que ponernos bajo el sol y sudar como uno pollos. **Gustavo Higueruela**



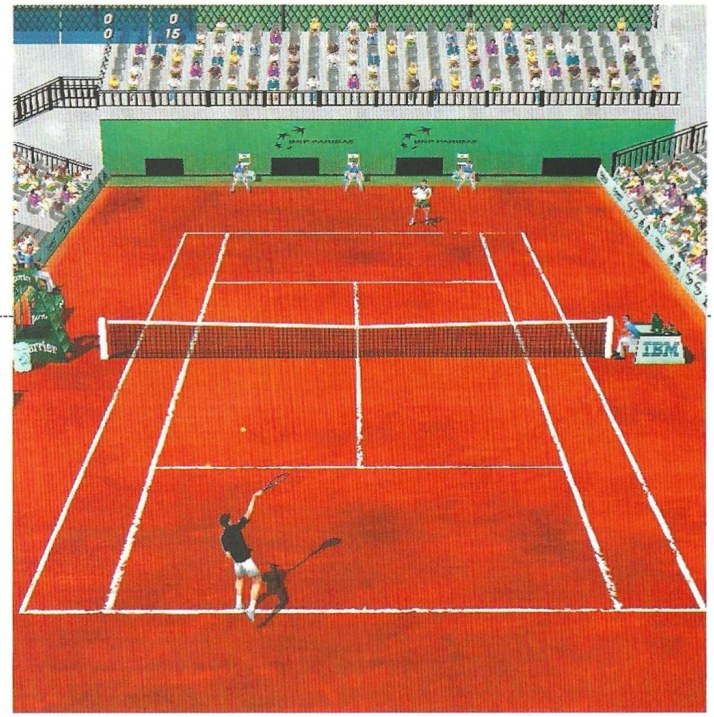
Los surfistas de verdad se lo pasan mejor que tú con el Championship Surfer



Roland Garros 2001

(Carapace / Cryo)

Lo mejor en tenis para PC



8,6

6.990 ptas/ 42,01 €
Requiere: PIII 300, 64 Mb RAM, tarjeta gráfica de 8Mb
Jugadores: 1-4
www.cryo-interactive.com

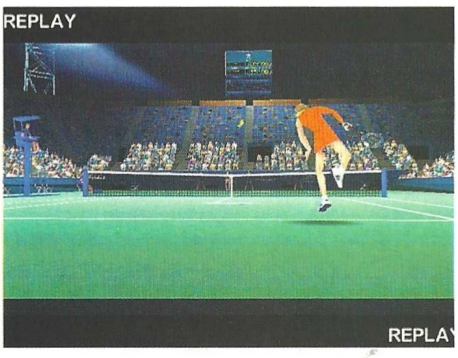
La llegada de la segunda entrega de este juego es todo un notición para los aficionados a los juegos deportivos en general y a los de tenis en particular. Roland Garros 2001 es una refrescante novedad dentro de su género que bien podría ser al PC lo que Virtua Tennis fue en su momento para Dreamcast.

Es una verdadera pena que Alex Corretja no haya ganado la segunda final de Roland Garros que ha disputado en su carrera como tenista profesional. Gustavo Kuerten fue mejor y al final se impuso con claridad al tenista barcelonés. De todas maneras, todavía queda una posibilidad si queremos que Corretja o Ferrero se hagan con el título: Roland Garros 2001 llega para que intentemos cambiar del destino en lo que supone la segunda versión de este juego de tenis tras la primera entrega del año pasado.

Y volvemos a repetir lo mismo que dijimos cuando aquél salió al mercado: estamos ante el mejor simulador de tenis que hemos visto para PC, pese a que no es perfecto. Pero desde luego, es el mejor juego de esta disciplina, aunque en esta ocasión peca de ser demasiado parecido a aquella versión, sin muchas novedades dignas de ser reseñadas.

El juego sigue sin contar con todas las licencias oficiales en cuanto a los nombres de los tenistas, cosa que a estas alturas se podría haber subsanado. Los 16 jugadores y jugadoras presentes en el juego tienen nombres desconocidos, pero muchos recuerdan a algunos reales, sobre todo por sus diversas nacionalidades y sus nombres, sospechosamente parecidos a algunos reales que todos conocemos. Desde luego, el que no podamos elegir a los jugadores de verdad resta algo de realismo al juego, pero bueno, echando algo de imaginación...

Por si los 32 jugadores/as se nos quedan cortos, podemos bajarnos de Internet otros 4 (dos chicos y dos chicas), además de 4 pistas adicionales en las que poder desarrollar nuestro mejor juego.



Disponemos de los principales torneos del circuito internacional. Por supuesto, está Roland Garros, donde jugaremos sobre tierra batida, además del England Open (sobre hierba), el Championships USA (cemento) y la Australian Cup (fibra sintética). Por lo tanto, disponemos de los más importantes tipos de pista sobre los que se juegan los más célebres torneos internacionales. A excepción del torneo francés, el resto tampoco dispone de licencias oficiales, por lo que aunque los parecidos con los reales son más que evidentes, no podemos disputar en sí el Open de Australia o Wibledom. Pero igual que antes, con imaginación estamos en esos prestigiosos campeonatos. Desde luego, podemos jugar partidos de *singles* o dobles, incluso mixtos en el caso de estos últimos.

Lo más recomendable, antes de ponerte a jugar un torneo, es usar el modo de entrenamiento, que es completo y sobre todo muy útil. Con él podemos entrenar todos lo golpes, las subidas a la red, el saque, etc. El sistema de juego es complejo, aunque muy efectivo una vez dominado. Tras entrenar concienzudamente, estaremos preparados para disputar un partido amistoso, con el que poder ir soltándonos antes de lanzarnos a los campeonatos.

Un control ajustado

Gráficamente, este Roland Garros 2001 es muy parecido a su predecesor. En este aspecto, el juego está realmente bien. Quizás se echan de menos ciertas mejoras como el público, bastante desdibujado.

Los jugadores están bien hechos, y los movimientos son naturales. Se han incluido nuevos efectos, como el golpeo potente a la pelota o la trayectoria de la misma. Se siguen manteniendo algunos buenos efectos, como los botes en tierra batida o cómo se van borrando las líneas durante el partido en dicha superficie.

Las pistas están muy bien simuladas y guardan mucho parecido con las reales. El único pero se puede poner con algu-

Mientras que nuestro experto en deportes afirma que este juego es uno de los mejores del género, nuestros redactores menos aficionados al ejercicio físico virtual creen que es demasiado difícil

nos jueces de pista que, al intentar seguir la trayectoria de la pelota, giran los cuellos como si fueran la niña del exorcista. Esto queda hasta gracioso pero, seamos sinceros, poco realista.

El sistema de marcación del primer juego sigue presente en éste. Muchos creerán que es complicado de usar y algo lioso, pero a la hora de la verdad, es la mejor manera de dirigir la pelota y nuestros golpes que hemos visto en un juego basado en este deporte. Como en su predecesor, el sistema de manejo consiste en una marcación que hacemos con los cursores (o las teclas que hayamos predefinido para mover a nuestro tensita) al golpear. De esta manera, siempre podemos elegir dónde lanzar la pelota para intentar sorprender a nuestro rival con un golpe potente al fondo de la pista o una dejada.

El sistema es muy efectivo y lo único que necesita es práctica como, por cierto, cualquier juego deportivo. La jugabilidad es muy alta y es un juego que engancha desde la primera partida.

Los niveles de dificultad están muy bien ajustados y quizá el único algo sobrado sea el más complicado, donde los rivales corren como caballos y llegan al 99.9% de las pelotas que les tiremos. Para llegar a controlar este nivel hace falta mucha práctica, quizá demasiada. Se ha mejorado la inteligencia artificial con respecto a la primera entrega, por lo que los primeros partidos, en los torneos, contra jugadores más flojos, siempre serán más fáciles que una final o una semifinal.

El sonido es también bastante bueno. Podemos oír la voz del árbitro y las reacciones de alegría o extrañeza de los espectadores. Incluso el golpeo de la pelota está presente en la ambientación sonora del juego. Otro punto a favor de este juego.

Además, y como perfecto colofón a este excelente juego de tenis, se incluye una completísima enciclopedia de tenis basada en el campeonato francés. Cualquier detalle, desde los tenistas o fotografías de los mejores momentos, está incluido en esta base de datos.

Gustavo Higueruela

El derrotista 6,0

Cuando acaba de terminar el torneo francés, llega este simulador de tenis por si queremos emular a Juan Carlos Ferrero u otra figura del circuito. Pero no va a resultar nada fácil. Es más, aprender a manejar este programa requiere tantas horas de práctica que resulta desalentador recibir una paliza tras otra de los rivales. Y es que jugar 50 puntos y no ganar más de dos o tres, desesperaría hasta a Arantxa Sánchez Vicario. En un principio es mejor no exigirnos demasiado: con que consigamos hacer un par de saques por juego y devolver un resto del rival, nos podremos dar por satisfechos. Ahora bien, la dificultad es muy elevada, lo que nos pone en la encrucijada de intentar superarnos una vez tras otra o salir del programa y guardarlo en la estantería de los desafíos para un futuro lejano. Intentar dirigir los golpes y, para los más osados, volear en la red son tareas que nos van a exigir abandonar nuestras amistades para no despegarnos de nuestro monitor. Roland Garros 2001 es un intento fallido de hacer un juego de tenis que conjugue dificultad y diversión, y eso que tenía elementos de sobra para conseguirlo. **Oscar Charneco**

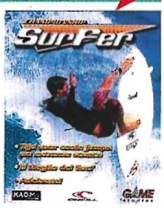
Poco convencido 6,5

Desde los tiempos de *Match Point*, pocos han sido los juegos que han logrado una simulación aceptable de este deporte. No es fácil encontrar el equilibrio perfecto entre simulación y arcade. Virtua Tennis o Mario Tennis, aunque se decantaran descaradamente por lo segundo, eran casi perfectos. Mientras esperamos a que alguien se decida a realizar una conversión del juego de Sega, este Roland Garros 2001 nos tendrá que valer. Gráficamente, sin alcanzar el nivel del mencionado Virtua Tennis, mantiene el pabellón bien alto y el sonido y los comentarios están bastante bien. Este último aspecto resulta especialmente curioso, ya que, en lugar de contar con un comentarista español, han optado por mantener el idioma original de cada competición: Roland Garros en francés y el resto del Grand Slam, aunque no cuente con licencias oficiales, en inglés. El principal problema de este juego sigue siendo el sistema de control. Aunque una vez dominado permita convertirnos en auténticos monstruos de la raqueta, para llegar a hacerlo hay que pasar antes por interminables horas de frustración. **David de la Escalera**

Championship Surfer
(Krome Studios / Ubi Soft)

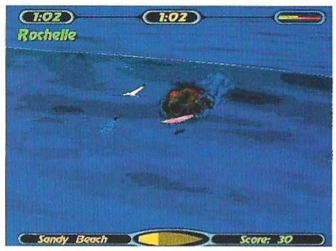
Menos mal que hay tiburones

5,0



6.995 ptas/ 42,04 €
Requiere: P 233, 32 Mb, aceleradora 3D con 4 Mb
Jugadores: 1-4
www.championshipsurfer.com

Un deporte tan extendido en Estados Unidos y Australia como minoritario en nuestro país, el surf, se acerca a nuestros monitores con una simulación de dudoso atractivo. Es una pena que no incluya de regalo un viaje a la playa para verlo o practicarlo en vivo, porque el juego se queda en nada enseguida.



Este juego tiene a priori un problema: el surf es un deporte que, en nuestro país, no tiene mucha tradición y sus practicantes, por tanto, no son muchos, a diferencia de lo que ocurre en países como Australia y Estados Unidos. Eso es a priori, pero nada más empezar a jugar con él, te das cuenta que los problemas son muchos más, porque aunque viene cargado de buenas intenciones, el juego es más bien flojo y en ningún momento logra enganchar, algo imprescindible en un juego deportivo basado en una disciplina tan poco popular.

Gráficamente no está mal, pero al cabo del rato la monotonía consigue incluso eclipsar el único aspecto del juego que se puede salvar. El océano es una enorme masa azul que sólo cambia cuando surge una ola y rompe ésta. Los surfistas son todos iguales y en lo único que se diferencian es en el color de sus trajes y el color del cabello. Aunque algunos son más altos según se nos dice en el menú de elección, todos tienen la misma pinta.

Un juego de surf no puede ofrecer mucha variedad en cuanto a escenarios y demás aspectos gráficos. En este factor cumple y, como hemos dicho, es de lo mejor de este juego que, por lo general, roza la mediocridad. Se nos ofrecen diversos modos de juego, un total de 7. En el campeonato podemos competir contra diversos rivales para ver quién es capaz de hacer más piruetas y puntuar más alto. En otros modos podemos abrir nuevas playas en las que poder surfear, sobre todo en el modo arcade, donde vamos pasando de playa en playa si conseguimos una determinada cantidad de puntos.

Sin lugar a dudas, el modo más divertido es el Rumble, donde podemos hacernos con diversos *power-ups* que al menos ponen algo de diversidad en la monotonía reinante. Incluso hay un tiburón que, con un poco de suerte, te come y se acaba el juego cuando más te estás aburriendo.

Por si fuera poco, el manejo es complicado. Llega un momento en el que tienes de dar gracias si consigue ponerte en pie sobre la tabla, porque lo más normal es que el surfista no pare de darse bañitos porque no consigue alzarse en ningún momento. Una vez que la santa providencia permite que nuestro personaje se consiga incorporarse sobre la tabla, te da miedo tocar ninguna tecla no sea que se vaya a caer, cosa que acaba pasando más pronto que tarde. En definitiva, que echamos de menos al tiburón para que de una vez se coma al nuestro surfista y acabe con nuestra agonía.

Este juego pasará sin pena ni gloria, porque si ya contaba con pocas papeletas para triunfar en nuestro país, en ningún momento logra enganchar lo más mínimo para que alguien pueda, siquiera, desear volver a jugarlo. **Gustavo Higueruela**

El "tutoriales" 6,0

Los surfistas de este juego han sido modelados en un tamaño demasiado pequeño. Dado que lo único que hay que hacer es subirse a la ola y realizar todos los trucos que buenamente puedas antes de dar con los huesos en el agua, al menos podrían haberse estirado un poco con los gráficos y hacer algo un poco más espectacular. En cuanto al estilo de juego, seguramente será muy realista que la forma de la ola determine los trucos que se pueden realizar sobre ella, pero a efectos prácticos se traduce en un continuo proceso de ensayo y error. Dicen que la única manera de aprender surf es practicar mucho y el juego lo corrobora al omitir un tutorial. Vamos, que te echan a los tiburones y ahí te las compongas como puedas. El proceso de aprendizaje se habría facilitado con una opción para eliminar los abundantes obstáculos que flotan en el agua. Seguro que Cory Lopez, Shane Beschen o Tim Reyes nunca han tenido que practicar surf esquivando minas que amenazan con destrozarles la tabla. La idea de los obstáculos añade desafío y fantasía al juego pero en el modo novato deberían ser opcionales. **Gabriel Pérez-Ayala**

El exigente 2,8

La sombra de Tony Hawk es alargada. Demasiado. Es previsible y comprensible que cuando un juego consigue un éxito sorpresa tan descomunal como el obtenido por el rey de los *skaters*, que ya amenaza con su tercera entrega, inmediatamente todas las compañías que puedan se pongan a trabajar en productos derivados. Pero, al menos, podían ponerle un poco más de inspiración y dedicación. Es difícil hacer atractivo un juego en el que no hay nada más que el jugador contra los elementos pero, por eso mismo, si no tienes nada interesante que aportar, es mejor ahorrarse el esfuerzo, que el desarrollo de juegos está muy caro y la compra también. Puestos a pedir, me habría gustado ver un tutorial, en lugar de soltarte en el agua para que te las apañes como puedas. Tampoco habrían estado de más unos gráficos mejores, un manejo más intuitivo y, ya que quieren una mecánica realista para el control de la tabla, no tener que andar esquivando minas habría contribuido a mejorar el realismo. Claro que, al final, casi lo más divertido es ver saltar a tu surfista por los aires cuando cae sobre uno de estos cacharros convenientemente puestos en su camino. **David de la Escalera**

A los mandos

Con la llegada del verano, el tiempo libre del que disponemos aumenta, en teoría. Es el momento ideal para poder disfrutar de todos esos simuladores que hemos tenido aparcados o que hemos dado poco uso. Y, sin duda, la mejor forma de disfrutar de ellos es con unos periféricos que nos hagan sentir más el realismo del simulador.

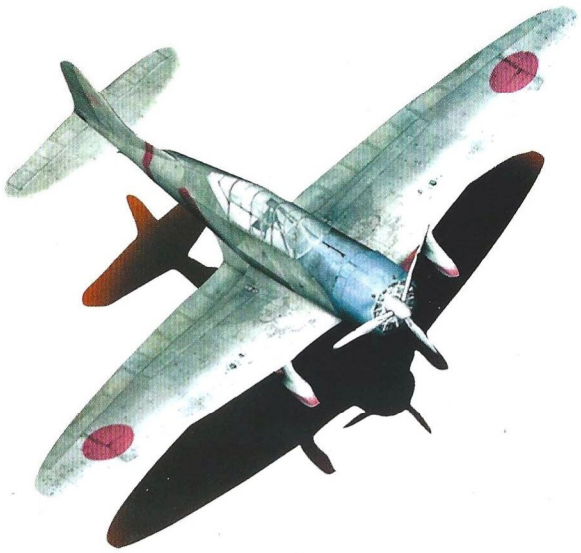
No me refiero exclusivamente a los conocidos **Force Feedback**, sino a todos en general. Por muy simple que sea el volante, pedales, joystick o lo que sea, será mejor que intentar volar un avión o pilotar un flamante deportivo con los cursores: Más de uno lo habrá tenido que hacer, yo incluido, por falta de espacio o dinero para poder tener uno de estos dispositivos.

Al principio eran pocos y caros, pero la oferta a crecido mucho y podremos encontrar dispositivos a precios asequibles. Obviamente, si queremos tener el último y flamante sistema de control, nuestro dinero nos costará.

Más que un gasto lo podemos considerar como una inversión, ya que los simuladores no volverán a ser lo mismo después de utilizar un joystick con ellos. Incluso nuestro control sobre el simulador será mucho mayor. Además si disponemos de un dispositivo con *Forcefeed Back*, aunque más caros, nos transmitirán de una manera más intensa los cambios que se produzcan en el simulador. Será una comunicación en los dos sentidos.

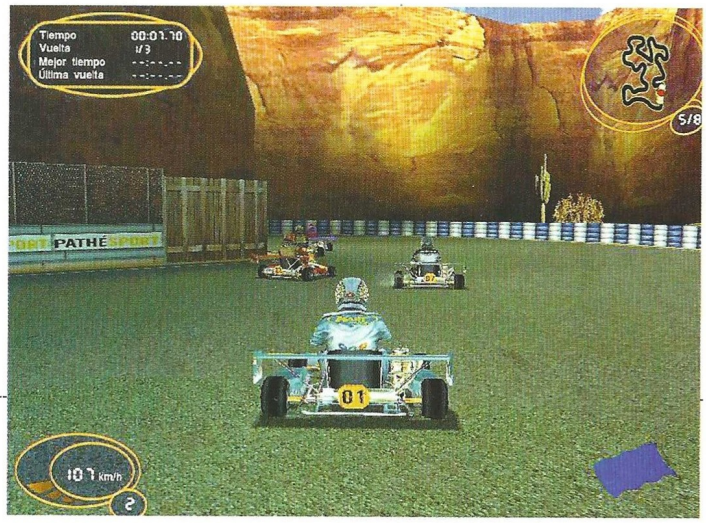
En definitiva, merecerá la pena rascarse uno el bolsillo, o rascárselo a algún familiar cercano, para poder comprar uno de estos controles y disfrutar a tope de nuestro simulador favorito y de los que vengan. Una vez que lo hayamos probado, no podremos prescindir de él.

Mariano Tortosa



Open Kart
(Microïds / Cryo)

Velocidad en pequeña escala



5,5

4.990 ptas/ 29,99 €
Requiere: P 350, 32 Mb, aceleradora 3D con 16 Mb
Jugadores: 1 o varios
www.microids.com

Cualquiera que haya montado alguna vez en un kart sabrá lo fácil y divertido que resulta conducirlos. En Open Kart se intenta simular esa experiencia de la forma más fidedigna posible y, aunque es difícil ponerle pegas al resultado tampoco es que sea como para despertar pasiones, a pesar de sus buenas cualidades técnicas.

Es difícil entusiasmarse con un juego que simula las carreras de karts. Los simuladores de Fórmula 1, Nascar o incluso de coches deportivos, tiene el aliciente de poner al jugador al volante de unas máquinas que probablemente jamás podrá conducir en la vida real. En cambio, cualquiera puede ir el fin de semana a una pista de karts, alquilar uno y darse unas vueltas al circuito por poco dinero. Por muy realista que sea este simulador, nunca podrá competir con la experiencia real y cercana de pilotar un kart de verdad.

Realismo es la palabra clave de este título. Mientras que otros títulos de karts apuestan por la fantasía, éste intenta simular lo que de verdad constituye ponerse a los mandos de uno de estos mini-bólidos. En la modalidad de carrera profesional, el jugador se inscribe en campeonatos y carreras amateurs, gana dinero y mejora su kart con nuevos componentes. También dispone de extensas opciones de garaje para ajustar el rendimiento del kart.

Por fortuna, también hay modalidades de contrarreloj (con coche fantasma) y arcade para todos aquellos que no quieran complicarse la vida. El modo arcade puede ser una carrera simple o un campeonato en el que hay que quedar bien clasificado para pasar a la siguiente ronda. En vez de opciones de garaje, el jugador tiene cinco configuraciones predeterminadas para escoger, que afectan a la aceleración, la velocidad punta y la adherencia, entre otros factores. Las diferencias entre una y otra configuración son notables y escoger la adecuada para cada tipo de circuito es el primer paso hacia la victoria.

Los circuitos pecan de escasez. Las categorías de 100cc y 125cc comparten los mismos siete circuitos y sólo la de 250cc tiene tres circuitos exclusivos. Para aliviar un poco la monotonía, cada circuito tiene una versión de largo recorrido (con un tramo de pista añadido a la versión corta), pero se antoja como una solución algo pobre. Incluir un editor de circuitos habría sido mucho mejor.

Por último, está la cuestión del modo multi-jugador. En vez de ofrecer un servicio para encontrar partidas por Internet, tan sólo se contempla la introducción manual de la dirección IP del ordenador al que desea conectarse. Esto revela la poca confianza que tienen los desarrolladores en que se vaya a crear una comunidad de jugadores estable en torno a su juego, que como se ve, es de planteamientos más bien humildes.

Pero humilde no quiere decir que sea malo. Open Kart cumple lo que promete. Tal vez no de forma espectacular, pero sí con dignidad y sin fallos graves que lo hagan injugable. Y eso ya es más de lo que se puede decir de algunos de los juegos que se dejan ver últimamente por el mercado.

Gabriel Pérez-Ayala

El campeón 8,2

Estamos ante un juego técnicamente correcto cuyo mayor problema sea quizá la temática que trata. Los gráficos están elaborados y trabajados, destacando las pistas de Canadá o Francia, aunque los pilotos no destacan mucho, el sonido no es gran cosa, al igual que la música, pero los movimientos son muy suaves, las opciones de juego muy completas y la posibilidad de jugar por Internet en modo multijugador debe tenerse en cuenta. El juego permite ajustar los vehículos con bastante precisión y los cambios tienen un efecto considerable sobre el comportamiento de los mismo. Además, se puede elegir entre tres cilindradas distintas y varios modos de juego. A medida que se avanza en el modo campeonato se obtienen premios que permiten llamar la atención de patrocinadores y la compra de piezas para mejorar el kart. Se pueden personalizar los campeonatos y ajustar el número de participantes y su duración. Los efectos climáticos aportan más variedad al conjunto, al igual que las clasificaciones y las carreras de prueba. Quizá lo peor sea que ,una vez probado el juego, la dificultad no es muy elevada y el realismo dista de lo cabría esperar.

Hugo W. Serrano

La fitipaldi 6,0

Está claro que no es lo mismo conducir un coche de F1 que un kart: las emociones que proporciona son bien distintas y quizá ahí está el fallo. Está claro que nunca voy a estar en una escudería de F1. Sin embargo, siempre que quiera me puedo acercar a un circuito de karts y pillar uno, aunque luego me baje en la primera curva. Con esto quiero decir que si se trata de conseguir sensaciones fuertes, pues este título se queda algo escaso. Han sido incluidas tres categorías de competición: 100, 125 y 250 cc, así como varios modos de juego, incluyendo un discreto multijugador.

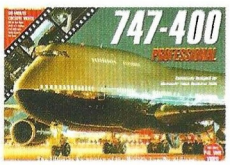
Los campeonatos incluyen premios en metálico que podremos canjear por piezas para nuestro monoplaza en una tienda virtual muy bien provista. Asimismo los karts pueden ser configurados en función de su aceleración, frenos, velocidad, subviraje, sobreviraje, adherencia y rigidez, al tiempo que podemos decidir la presión y dimensiones de los neumáticos, distribución del peso o rigidez del chasis. Un juego correcto pero que lo tiene bastante difícil si quiere hacer sombra a cualquier clásico de la velocidad.

Mónica Revilla

747-400 Professional
(Just Flight / Proein)

Abróchense los cinturones

7,9



4.995 ptas/ 30,02 €
Requiere: P 300 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
www.justflight.com

Los vuelos civiles son algo que hemos experimentado muchos desde la cabina de pasajeros. Aunque Flight Simulator nos ha puesto ya a los mandos, ahora tenemos la oportunidad de pilotar todo un señor Jumbo, una experiencia nada parecida a la que ofrecen otros aviones.

Los amantes de Flight Simulator 2000 están de suerte. Si el mes pasado comentamos una serie de añadidos para él, este mes y, de nuevo, de la mano de Just Flight, os traemos el *747-400 Professional*. ¿Quién no ha deseado alguna vez ponerse a los mandos de un Boeing 747, más conocido como Jumbo?

Siguiendo en su línea, JustFlight ha creado una expansión de gran calidad con la única idea de hacernos disfrutar más, si cabe, del Flight Simulator 2000. En 747-400 Professional se han unido unos gráficos espectaculares con un modelo físico real. De hecho, ha sido certificado por pilotos de 747, más real imposible.

Es todo un espectáculo ver nuestro 747 rodando por la pista, despegando o aterrizando. El nivel de detalle con el que se ha recreado el avión es, simplemente, impresionante. Cada pieza móvil del avión real lo es en su homólogo virtual. Los *flaps*, los *spoilers*, el timón... Todo se mueve y actúa como en el real.

Pero quizá una de las cosas más impresionantes del Jumbo es su amplio tren de aterrizaje. Cada una de las 18 ruedas de que consta, está recreada fielmente. El tren de aterrizaje se comporta como el real, tanto al desplegarse, como al plegarse, como si realmente estuviera sosteniendo las 300 toneladas que pesa el Jumbo. Además, cada puerta de los pozos de las ruedas está animada, pudiendo observar su detallado interior.

Y para empujar esta mole, disponemos de tres variantes de motores utilizadas por las diversas líneas aéreas con las que podremos volar. Cada turbina es móvil, podremos ver cómo, poco a poco, va acelerando. Y para hacerlo más real, podremos oír el verdadero rugir de los motores, grabado de los mismísimos motores de un Jumbo real. Todo esto es magnífico, pero para poder controlarlo deberemos hacerlo desde la cabina. La cabina es totalmente real. Disponemos de una cabina virtual con la que podremos ver todo a nuestro alrededor. Además, los instrumentos son operativos.

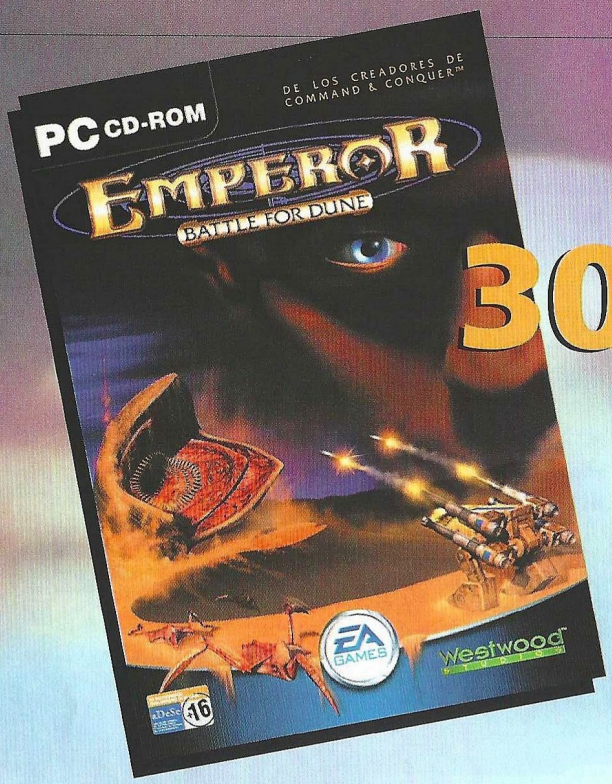
El panel de instrumentos no se limita al frontal, sino que también está operativo el panel que hay sobre nuestra cabeza. Por supuesto, cada uno de los sistemas funciona y es real, entre el que se incluyen un FMC y el ordenador de control de vuelo. Y cuando llega la noche, se hace la luz. Cada panel se ilumina como en el real y podremos ver las luces de posición, las del tren de aterrizaje, incluso la luz que ilumina el logotipo de la línea aérea en la cola.

Y, por último, se incluye en el paquete un vídeo de 60 minutos durante los que podremos disfrutar de una visita al simulador de 747 de Cathay, en el que nos enseñarán el completo manejo del 747 tanto a nivel normal como en emergencias. Veremos cómo es un despegue desde la cabina de un Jumbo y el curioso aterrizaje en curva en el antiguo aeropuerto de Hong Kong.

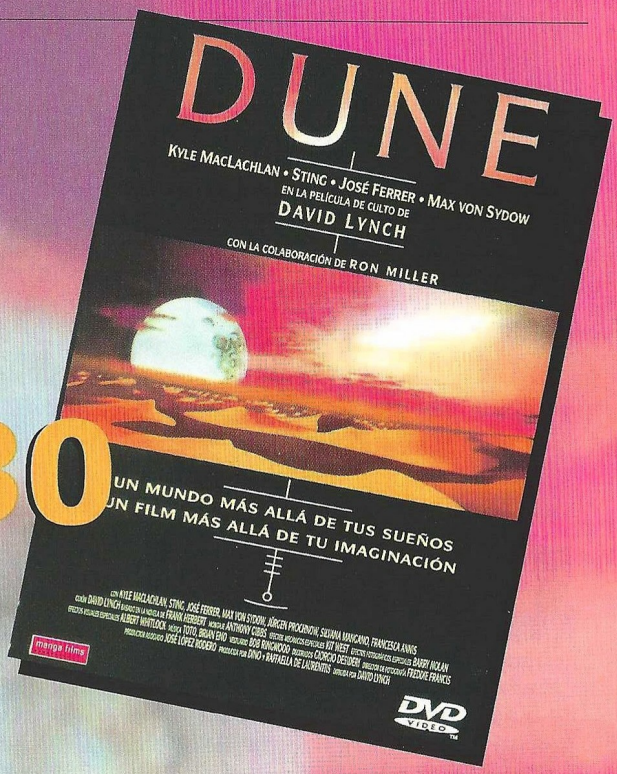
Mariano Tortosa

COMPUTER GAMING WORLD

Emperor



30 + 30

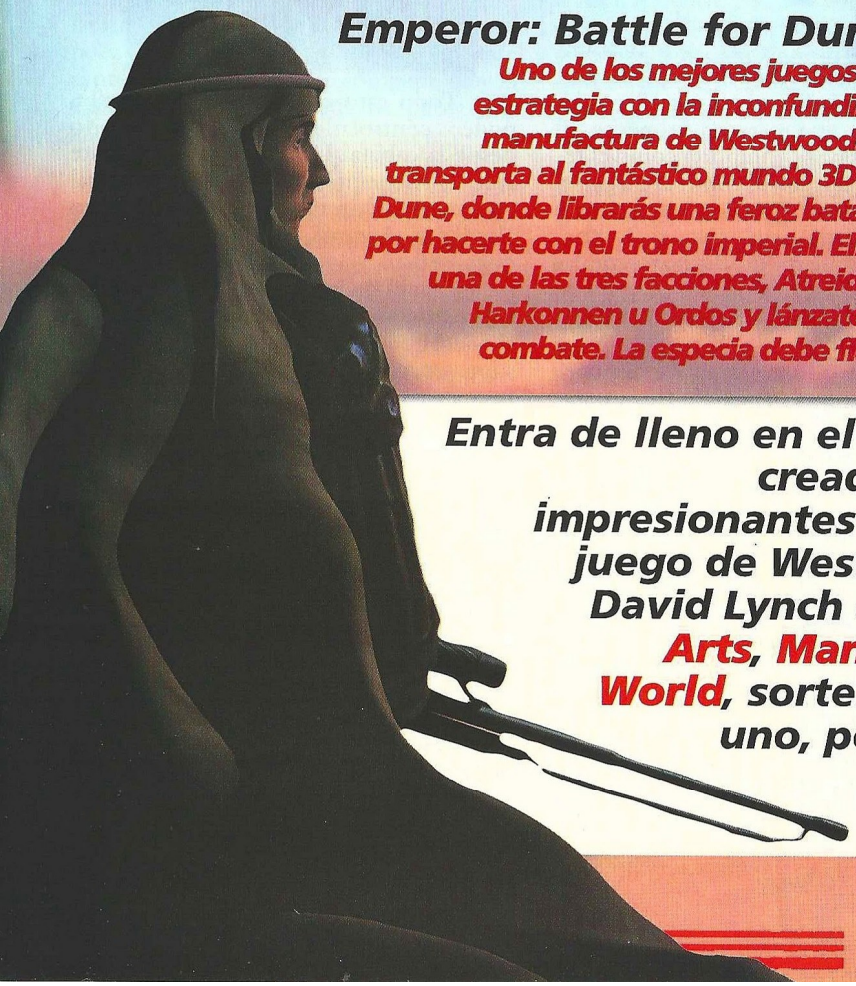


Emperor: Battle for Dune

Uno de los mejores juegos de estrategia con la inconfundible manufactura de Westwood. Te transporta al fantástico mundo 3D de Dune, donde librarás una feroz batalla por hacerte con el trono imperial. Elige una de las tres facciones, Atreides, Harkonnen u Ordos y lánzate al combate. La especia debe fluir.

Dune

El filme de David Lynch, un clásico de culto, incluye en su edición DVD jugosos extras que apreciarán los seguidores de la obra de Frank Herbert. Protagonizada por Kyle MacLachlan, Sting, José Ferer, Max Von Sydow, Silvana Mangano y la siempre bella Francesca Annis, esta película es una de las mejores obras de ciencia ficción jamás rodada.



Entra de lleno en el magnífico universo de Dune, creado por Frank Herbert, con dos impresionantes superproducciones: el nuevo juego de Westwood y la película clásica de David Lynch en su edición DVD. Electronic Arts, Manga Films y Computer Gaming World, sortean 30 lotes compuestos, cada uno, por un juego para PC Emperor: Battle for Dune y una película Dune en DVD

Battle for Dune

Westwood STUDIOS

EA GAMES

manga films

¿Qué es lo que tienes que hacer para participar en el sorteo de los 30 lotes de Emperor: Battle for Dune y Dune en DVD?

Muy sencillo, envíanos el cupón que incluimos en esta página respondiendo acertadamente a estas tres preguntas:

1.- ¿CUÁL ES EL OTRO NOMBRE DEL PLANETA CONOCIDO COMO DUNE?

2.- ¿CÓMO SE LLAMA EL PUEBLO DEL DESIERTO QUE SE PUEDE ALIAR CONTIGO EN EMPEROR: BATTLE FOR DUNE?

3.- ¿CÓMO SE LLAMA LA SUSTANCIA QUE SÓLO SE ENCUENTRA EN DUNE?

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Tribes 2")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se procederá a escoger 30, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Septiembre de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Septiembre de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Septiembre de 2001, publicándose el resultado en el número 71, correspondiente a Octubre de 2001, de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

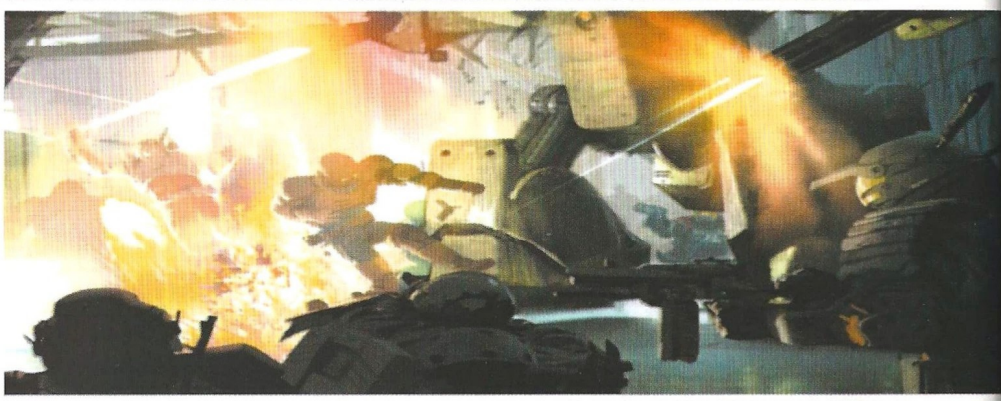
Cupón de participación

CONCURSO DUNE
Enviar a:
Computer Gaming World
Redacción.
C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad .....
C.P. .....
Provincia .....
Teléfono .....

RESPUESTAS:
1.- .....
2.- .....
3.- .....

Top Secret



DESPERADOS

Para conseguir introducir los trucos tienes que pulsar a la vez - mientras estés jugando- el Shift izquierdo y F11. Se te abrirá una pantalla en negro. Escribe el código deseado y pulsa ENTER para activarlo. Vuelve a pulsar ENTER para volver al juego. Vuelve a introducir el código si quieres desactivar el truco.

TIMELESS – *puedes pulsar "p" para pausar el juego y dar órdenes*
FIDEL CASTRO – *Repetir diálogos*
WHATS MY DESTINY – *Muestra también los objetivos pasados y futuros de la misión.*
HOLLOW MAN - *Invisibilidad*
ZEUS – *Ira divina. Haz clic en el icono de linterna del interfaz y pasa el símbolo de interrogante por encima de los enemigos para matarlos.*
CLINT – *Gana la misión.*
SUPERSONIC – *radio de ruidos visible*

SUBMARINE TITANS

Durante el juego, pulsa la tecla ENTER, teclea uno de los siguientes códigos y pulsa ENTER otra vez.

Fow - *muestra todo el mapa*
Tech - *obtienes toda la tecnología*
Energy - *energía al máximo*
Air - *aire al máximo*
Silicon - *silicon al máximo*
Metal - *+1000 de metal*
Gold - *+1000 de oro*
Corium - *+5000 de corium*
exiton - *+1000 de oro, +5000 de corium y +1000 de metal*

STAR TREK AWAY TEAM

Mientras estás jugando, escribe CHEATER. Aparecerá un mensaje informándote de que el modo de hacer trampas está activado. Luego puedes escribir IWIN para ganar automáticamente la misión o MEDIC para curar al personaje seleccionado.

CATECHUMEN

Comienza el juego y pulsa ESC para salir al menú. En el menú, teclea con cuidado: "franchiseme" (sin las comillas). Si lo escribes bien, oirás un "aleluya" de confirmación. Haz clic en "resume game" para volver al juego. Ahora las siguientes teclas estarán activadas:
R – *Recuperas salud*
Y – *Recuperas escudo*
I – *Recargas armas*
U – *Activa el modo supersalto*

Para saltarte un nivel, haz lo mismo, pero escribe "iaminahurry" (sin comillas) en vez de "franchiseme". Fíjate que al pasar de nivel no consigues automáticamente las armas que te hayas dejado por encontrar.

DIABLO 2

Cuando obtienes el Cubo Horádrico en el segundo acto, Caín te cuenta algunas de las posibles recetas que puedes utilizar con él (ojo, que la traducción está mal: para sacar una gema superior no hacen falta cinco gemas, sino tres). Aquí tienes una lista completa y ordenada de todas las recetas, para que no tengas que andar experimentando inútilmente:

Ingredientes: *Pierna de Wirt + Tomo de Portal Ciudad*
Resultado: *Un portal de teletransporte que te lleva al nivel secreto de la vaca. Para poder realizar esta receta tienes que haber terminado el juego y estar en el mismo nivel de dificultad (normal, pesadilla o infierno) en el que encontraste la pierna. La pierna de Wirt se encuentra en Tristán.*

Ingredientes: *Amuleto + una gema perfecta de cada tipo (pero ningún cráneo).*
Resultado: *Amuleto prismático (resistencia 18-24% contra daño elemental).*

Ingredientes: *3 gemas perfectas del mismo tipo + un objeto mágico (armadura, arma, amuleto o anillo)*
Resultado: un objeto mágico al azar

Ingredientes: *3 cráneos perfectos + 1 amuleto*
Resultado: *80% de probabilidades de conseguir un anillo que da +1 o +2 a las habilidades de un personaje.*

Ingredientes: *3 gemas del mismo tipo y calidad (que no sean perfectas)*
Resultado: *una gema de calidad superior*

Ingredientes: *3 anillos*
Resultado: *1 amuleto*

Ingredientes: *3 amuletos*
Resultado: *1 anillo*

Ingredientes: *un anillo + 2 topacios (de cualquier calidad)*
Resultado: *un anillo de resistencia a rayos (21%-30%)*

Ingredientes: *un anillo + un zafiro (de cualquier calidad) + cuatro pociones descongelantes*
Resultado: *un anillo de resistencia a frío (21%-30%)*

Ingredientes: *un anillo + un rubí (de*

cualquier calidad) + 4 pociones explosivas
Resultado: *un anillo de resistencia a fuego (21%-30%)*

Ingredientes: *un anillo + una esmeralda (de cualquier calidad) + 4 pociones de antídoto*
Resultado: *un anillo de resistencia a veneno (21&-30%)*

Ingredientes: *3 pociones de curación + 3 pociones de maná (de cualquier calidad)*
Resultado: *una poción de rejuvenecimiento*

Ingredientes: *3 pociones de curación + 3 pociones de maná + una gema (todo de cualquier tipo y/o calidad)*
Resultado: *una poción de rejuvenecimiento completa.*

Ingredientes: *6 gemas de cualquier tipo y calidad + una espada*
Resultado: *una espada larga engarzada*

Ingredientes: *una poción de curación (de cualquier calidad) + una poción de gas estrangulante*
Resultado: *una poción de antídoto*

Ingredientes: *un paquete de flechas + una lanza*
Resultado: *un paquete de jabalinas*

Ingredientes: *2 paquetes de flechas*
Resultado: *un paquete de saetas*

Ingredientes: *2 paquetes de saetas*
Resultado: *1 paquete de flechas*

Ingredientes: *una daga cualquiera + un hacha cualquiera + un paquete de cuchillos arrojables*
Resultado: *un paquete de hachas arrojables .*

Ingredientes: *un hacha + 2 dagas*
Resultado: *un paquete de hachas arrojables .*

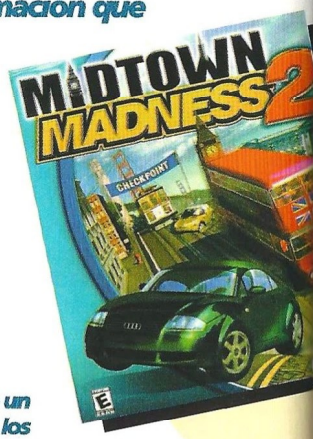
COMPUTER GAMING WORLD

Julio 2001

Los mejores de los lectore

Vota para elegir los mejores juegos del mes

Hemos decidido rediseñar nuestra página de listas para ofrecerte una información más completa. Nuestro TOP 50 ha pasado a ser el TOP 25. Para seguir elaborándolo todos los meses, necesitamos tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de :



3 JUEGOS "MIDTOWN MADNESS 2"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido.

Si, por ejemplo, sólo crees que hay3 juegos dignos de mención en un género concreto, rellena los 3 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 25" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
Redacción: c/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

(Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida).

Mi TOP 25...

TOP 5 Aventura/Rol

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Acción

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Simulación

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Estrategia

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Deportes

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos ..... **Edad** .....
Dirección .....
Localidad ..... **C.P.** .....
Provincia ..... **Teléfono ( )** .....

COMPUTER GAMING WORLD

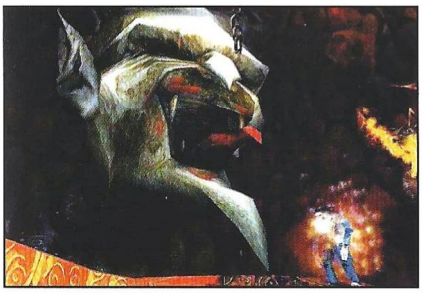
CD

B.S.O. TRAITOR'S GATE

Demos Jugables

Jekyll & Hyde

Dentro de esta carpeta está el archivo "JECKYLL DEMOEN". Haz doble clic en él para instalar la demo de este juego. Cuando lo ejecutes por primera vez, asegúrate de que escoges desde la pantalla de configuración (la primera que aparece al ejecutar el juego) un sistema de control (teclado o pad), ya que de otro modo no podrás moverte cuando empiece el juego y tendrás que reiniciar.



Z Steel Soldiers

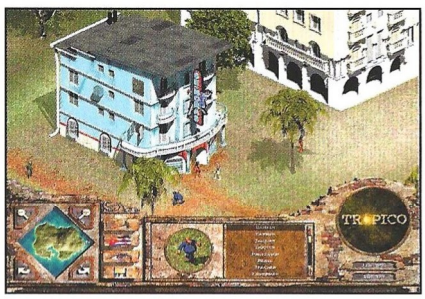
Basta con hacer un doble clic en el fichero "Demo_spa" para que se instale la versión de demostración de este original juego de estrategia, obra de los famosos Bitmap Brothers. Conquista territorios, construye estructuras, y dirige a tus robóticos soldados hasta la victoria final.

Startopia

Haz doble clic en el ckyllfichero "StarTopia Demo1" para instalar la versión de demostración de este juego. Si el mes pasado el video era impresionante, imagínate poder jugarlo ahora en persona.

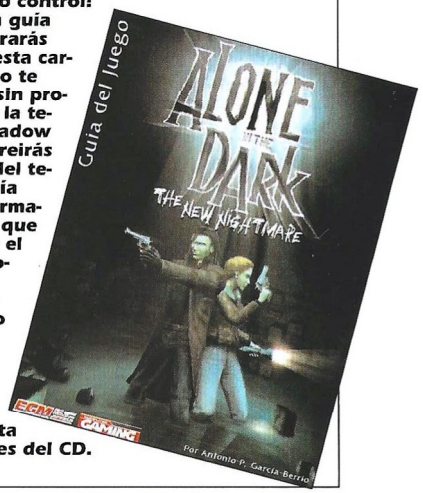
Tropico

Dentro de esta carpeta hay un fichero que se llama igual. Haz doble clic en él para ver un video de demostración en el que se muestra cómo será este juego en movimiento. Si no tienes ningún programa apropiado para ejecutarlo (como el Windows Media Player), puedes instalar el programa QuickTime 4 que hemos incluido en la carpeta Util.



TOP SECRET

¿Tienes miedo a la oscuridad? ¿Celine te pide ayuda y no sabes qué hacer? ¿Los monstruos se te suben a la chepa y la munición escasea peligrosamente? ¡Tranquilo, todo está bajo control! Gracias a la guía que encontrarás dentro de esta carpeta, pronto te orientarás sin problemas por la tenebrosa Shadow Island y te reirás en la cara del terror. La guía viene en formato PDF, así que necesitarás el Adobe Acrobat Reader para poder leerla. Si no lo tienes, puedes encontrar la última versión en la carpeta de utilidades del CD.



Video MIST III

En su interior está el fichero *gametrailer*, un video que muestra las suntuosas imágenes con las que este juego regala a los ojos de sus usuarios. Para verlo, puedes utilizar el programa Quicktime, o cualquier otro que sea capaz de reproducir los archivos con extensión .mov. Por si acaso no tienes ninguno, hemos incluido la última versión de Quicktime en la carpeta de utilidades del CD.

Pistas/Servicio Técnico

PISTAS: NO PROPORCIONAMOS PISTAS POR TELÉFONO.

SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

NUESTRO TELÉFONO es el **91 327 79 50**, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes viernes. Éste teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM y en él no se proporcionan pistas.

UTILIDADES

Todas las utilidades que necesitas para utilizar el CD se encuentran dentro de esta carpeta. Encontrarás **VERSIONES ACTUALIZADAS DE INTERNET EXPLORER, NETSCAPE COMMUNICATOR (NAVEGADORES DE INTERNET), QUICKTIME (REPRODUCTOR DE VIDEOS), DIRECTX (DRIVERS DE WINDOWS) Y WINAMP (REPRODUCTOR DE MP3 Y CDS DE MÚSICA).** Simplemente abre la subcarpeta correspondiente y haz clic en el fichero ejecutable que te indicamos a continuación. No te preocupes si no ves la extensión ".exe" junto al nombre del fichero, porque Windows suele ocultarla.

NETSCAPE

CARPETA: **NETSCAPE**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **CB16E403.EXE** (versiones anteriores a Windows 95) o bien **CB32E403.EXE** (Windows 95/98)

QUICKTIME4

CARPETA: **Qtime4**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **QuickTimeInstaller.exe** Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.
NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

ADOBE ACROBAT READER

CARPETA: **Acrobat Reader**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **arp500esp.exe**

DIRECTX 8

CARPETA: **DIRECTX8**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **DX80spa.exe**
Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

EXPLORER

CARPETA: **EXPLORER**
INSTALACIÓN: **MINNT30F.EXE** (versiones anteriores a Windows 95) o **IE4SETUP.EXE** (Windows 95/98)

Las listas de CGW

TOP 5 Aventura/Rol

1	Diablo II	*Havas*
2	La Fuga de Monkey Island	*EA*
3	Baldur's Gate	*Virgin*
4	Vampiro	*Proein*
5	Baldur's Gate 2	*Virgin*

TOP 5 Estrategia

1	Commandos	*Proein*
2	Age of Empires 2	*Microsoft*
3	Los Sims	*EA*
4	Faraón	Havas
5	Starcraft	*Havas*

TOP 5 Acción

1	Blade	*Friendware*
2	*Half-Life*	*Havas*
3	Metal Gear Solid	*Microsoft*
4	Quake III Arena	*Proein*
5	Unreal Tourn.	*Infogrames*

TOP 5 Deportes

1	FIFA 2001	EA
2	NBA Live 2001	*EA*
3	PC Fútbol 2001	*Dinamic*
4	FIFA 2000	EA
5	PC Fútbol 2000	*Dinamic*

TOP 5 Simulación

1	Colin McRae 2.0	*Proein*
2	GP 500	*Proein*
3	Grand Prix 3	*Proein*
4	Rally Champ.	Dinamic
5	Superbike 2000	*EA*

TOP 25

	Juego	*Distribuidor*	*Tipo*
1	Commandos	Proein	EST.
2	Age of Empires 2	*Microsoft*	EST.
3	Blade	*Friendware*	ACC.
4	Los Sims	Electronic Arts	EST.
5	Half-Life	*Havas*	ACC.
11	FIFA 2001	*Electronic Arts*	DEP.
7	Colin McRae Rally 2.0	*Proein*	SIM.
8	GP 500	*Proein*	SIM.
9	Diablo II	*Havas*	AV/R.
13	Metal Gear Solid	*Microsoft*	ACC.
6	La Fuga de Monkey Island	*Electronic Arts*	AV/R.
12	Faraón	*Havas*	EST.
10	Quake III Arena	*Proein*	ACC.
14	Unreal Tournament	*Infogrames*	ACC.
15	Baldur's Gate	*Virgin*	AV/R.
19	Vampiro: La Mascarada	*Proein*	AV/R.
17	Resident Evil 3	*Proein*	ACC.
18	Starcraft	*Havas*	EST.
16	Baldur's Gate 2	*Virgin*	AV/R.
20	The Fallen	*FX Interactive*	ACC.
21	Devil Inside	Friendware	AV/R.
22	Age of Empires	*Microsoft*	EST.
23	Gunman Chronicles	Havas	ACC.
24	MDK 2	*Virgin*	ACC.
25	The Longest Journey	*FX Interactive*	AV/R.

Rampa lanzamiento

AGE OF MYTHOLOGY
Ensemble – Primavera 2001

ALIENS VS. PREDATOR 2
Monolith – Invierno 2001

BATTLE REALMS
Crave – Otoño 2001

DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms – Otoño 2001

EARTH & BEYOND
Westwood – Invierno 2001

FLIGHT SIMULATOR 2002
Microsoft – Otoño 2001

SIMSVILLE
Maxis – Otoño 2001

UNREAL II
Infogrames – Primavera 2002

Los más vendidos *

1.- Los Sims House Party
2.- Los Sims Más vivos que Nunca
3.- Los Sims
4.- Submarine Titans
5.- Black & White
6.- Eurotour Cycling
7.- Sim City 3000 EA Classics
8.- PC Fútbol 2001
9.- The Longest Journey
10.- The Fallen

*** Datos proporcionados por ADESE y GFK**

• AV/R= *Aventura / Rol* • ACC= *Acción* • DEP= *Deportes*
•SIM= *Simuladores* • EST= *Estrategia*

Diviértete con Ralph en esta GRAN NOCHE

llena de vídeos, actividades para dibujar y un espectáculo realmente especial

¡Miauuuu...! ¡Menudo CD-ROM!

BBC · Italtoons UK LTD · Zeta MultiMedia GRUPO ZETA · de 6 a 10 años

Noddy and Toyland: Copyrights are the property of Enid Blyton Ltd/BBC Worldwide Ltd (All rights reserved). Trademarks are the property of Enid Blyton Ltd (All rights reserved).

DE VENTA EN:

JUMP ORDENADORES · BEEP · CENTRO MAIL · U.P.I. UNION PROFESIONAL INFORMÁTICA

1.700
1.700 pesetas / 10,22 euros

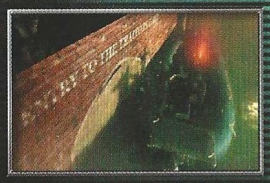
PC • CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

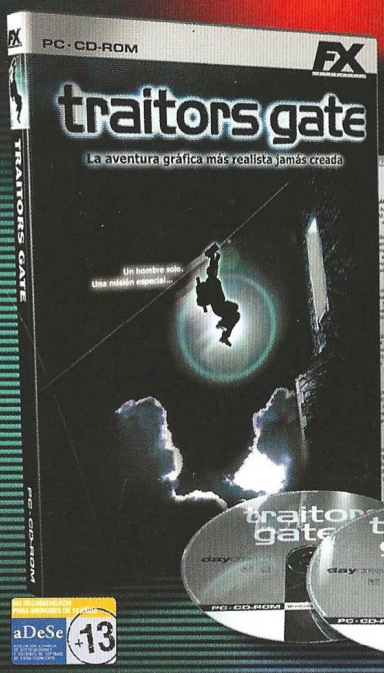
Más de 100.000 ejemplares vendidos

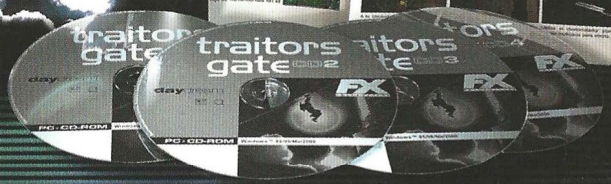
SÓLO LOS MEJORES CONSIGUEN LLEGAR

FX PREMIUM

TU PRIMERA MISIÓN COMO AGENTE SECRETO

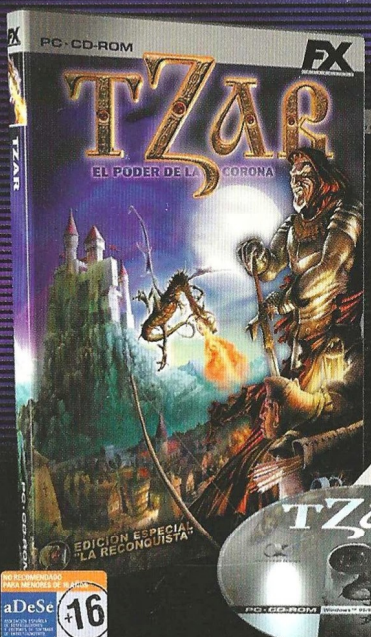


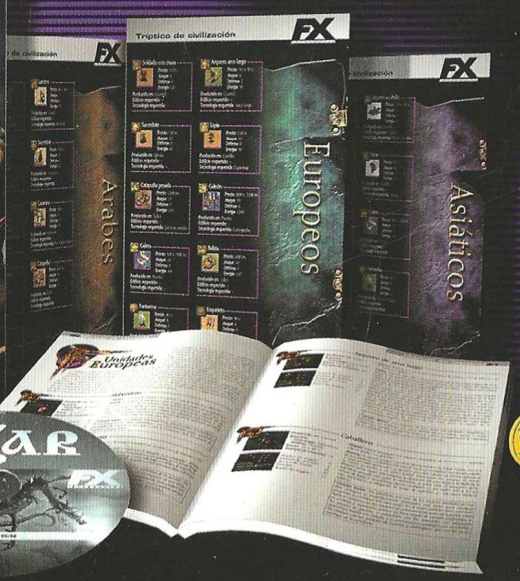




Mejor aventura gráfica del año 2000

EL NUEVO CLÁSICO DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL





Galardón Calidad Computer Hoy

Todos los extras en www.fxplanet.com

FX Premium se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática